# CD-ACTION

ELDEN RING
GRAND THEFT AUTO V
STAR CITIZEN
DYING LIGHT 2: STAY HUMAN
HORIZON: FORBIDDEN WEST
WORLD OF WARCRAFT

HUSARIA
LEGO
NOKIA N-GAGE
BATMAN
JAK POWSTAJĄ CINEMATIC TRAILERY

NR 03/2022 (331)
OD 08.04.2022 DO 27.06.2022
CENA: 34,50 ZŁ W TYM 8% VAT

ISSN 1426-2916 INDEX 334561
03
9 771426 291204

# THE A500 MINI

## LEGENDA RETRO POWRACA

# 08.04.22*

** Planowana data. Towar może pojawić się w sieci oraz sklepach stacjonarnych kilka dni przed lub po tym terminie.*

KOCH MEDIA RETRO GAMES LTD

# Nowi my!

Wstępniak na całą stronę? W CD-Action? To aż się prosi o felieton!

Zgadza się – i zamierzam z tej okazji korzystać w kolejnych numerach – ale tym razem, z oczywistych chyba względów, poświęcę to miejsce na sprawy organizacyjne. Pełny spis treści znajdziesz na kolejnych dwóch stronach – zanim jednak przerzucisz kartkę, pozwolę sobie objaśnić nową strukturę magazynu. Tę będziemy co prawda dopracowywać z biegiem czasu, o czym za chwilę jeszcze wspomnę, ale w tym numerze prezentuje się następująco:

**Intro.** Czyli po prostu nowe Info – to naturalna ewolucja działu, który od lat dostarczał, umówmy się, nie najświeższych wieści ze świata gier. Od czasu popularyzacji internetu jego znaczenie malało. Z oczywistych względów – na cdaction.pl newsy pojawiają się na bieżąco, a te w papierowym magazynie ukazywały się z minimum jedenastodniowym opóźnieniem (z powodu czasu, jaki upływał pomiędzy wysyłką numeru do drukarni a jego premierą). A najczęściej nawet dwu- czy trzygodniowym. Postanowiliśmy więc zrobić coś, co powinno było stać się dawno, i postawić na tę część działu Info, która miała charakter ponadczasowy. Zaczynamy dwoma tekstami dotyczącymi spraw bieżących, ważnych dla branży gier i (szczególnie w tym numerze) dla świata. Znajdziesz tam również nowy format (z jakąś taką znajomą nazwą...), w ramach którego przybliżymy Ci naszą ekipę.

**Gramy.** Recenzje publikujemy od jakiegoś czasu na cdaction.pl – to teksty autorów i autorek, których znasz z papierowego CD-Action. Ba, skrzętnie zredagowane – co wcale nie jest w internecie standardem. Wybraliśmy kilka spośród tych najważniejszych premier ostatnich miesięcy i pochyliliśmy się nad nimi nieco niżej, przyglądając się trochę uważniej. Zdradzę, że tuż przed wysyłką tego numeru do druku wymyśliliśmy, jak uatrakcyjnić tę formułę w kolejnych wydaniach.

**Publicystyka.** Tutaj nikomu niczego wyjaśniać nie trzeba – od lat sygnalizujecie nam, że to najmocniejsza część CD-Action. W tym wydaniu jest więc zdecydowanie najobszerniejszym działem – i najbardziej zróżnicowanym. Znajdziesz tu między innymi teksty na temat World of Warcraft, Remedy Entertainment, Return to Castle Wolfenstein czy (mój własny, to sobie polecę, a co) pięciolecia Nintendo Switcha. Publicystyka w tym numerze to również występy gościnne. Marcin Przybyłek, pisarz science fiction (autor między innymi cyklu Gamedec – tak, to na jego podstawie powstała gra, która zgarnęła dziewiątkę w CDA 11/2021), pisze o Star Citizenie z arcyciekawej perspektywy. Z kolei Arkadiusz „Archon" Kamiński (arhn.eu) przygląda się fenomenalnej (nie tylko z historycznego punktu widzenia) platformie, jaką była Nokia N-Gage.

Wychodzimy też, jak zawsze, z założenia, że „gracz" w rzeczywistości oznacza o wiele więcej niż „fan gier". Wiemy, że miłośnik naszego ulubionego medium niemal zawsze interesuje się chociażby szeroko pojętą kulturą, zwłaszcza jej punktami stycznymi z branżą gier właśnie. Piszemy więc między innymi o Batmanie czy o lego. Jest też obszerny tekst o husarii – Mac Abra sprawdził, ile prawdy na jej temat kryje się w powszechnych przekonaniach, grach czy filmach. Co ciekawe, pierwotna wersja artykułu zajmowała aż... 20 stron. To rzecz pełna „miecha", więc zdecydowaliśmy się wydzielić jej część i opublikować na cdaction.pl.

**Technologie.** Nimi też interesują się gracze – a szczególnie czytelnicy CD-Action. I wiesz co? Tutaj też mamy bardzo obszerny tekst uzupełniony „dodatkiem" na cdaction.pl. (Oraz, rzecz jasna, testy sprzętu).

**Endgame.** W czasopiśmie o superbohaterach dział ten pewnie zostałby poświęcony czemuś innemu. U nas to po prostu nieco ładniejsza nazwa dla klasycznych ekszynowych „Innych".

Koniec ogłoszeń parafialnych. Czy o czymś zapomniałem? Aha, no tak. Otóż...

*Miłej lektury, dobrej zabawy!*
*Dawid „spikain" Bojarski*

**Takie śliczne widoki mamy w nowej, klimatycznej (jak widać) siedzibie redakcji.**

# SPIS TREŚCI

**010**

Inwazja Rosji na Ukrainę wpłynęła na nas wszystkich – również na świat gier. O tym, jak branża zareagowała na wojnę, opowiada Mateusz „Papkin" Witczak.

**104**

Czym prawdziwa husaria różniła się od tego, jak przedstawia się ją w grach i filmach? Otóż okazuje się, że... prawie wszystkim.

**TEMAT OKŁADKOWY**

Dziesięciostronicowy tekst poświęcony Elden Ringowi? Ciekawe, kto go napisał...

**026**


INTRO

Kto, kogo, za ile ..... 006
Nagły koniec świata ..... 010
Pod ostrzałem: sylwetki naszych autorów i autorek ..... 020

GRAMY

Elden Ring ..... 026
Grand Theft Auto V ..... 036
Horizon: Forbidden West ..... 040
Dying Light 2: Stay Human ..... 044

PUBLICYSTYKA

Obserwacja uczestnicząca, czyli Star Citizen oczami „citizenholika" ..... 048
Felieton: Kura i kiełbasa ..... 056
Ojciec chrzestny soulslike'ów. Historia Hidetaki Miyazakiego ..... 058
Przepięcie mocy. Pięć lat Switcha ..... 062
Dałbym dychę: Return to Castle Wolfenstein ..... 066
Niesłusznie zapomniane: Kiss: Psycho Circus – The Nightmare Child ..... 068
Słusznie zapomniane: Lair ..... 069

Gry wiecznie żywe: Dante's Inferno ..... 070
Tysiąc na jednego ..... 074
MitoLOCHia ..... 078
Wszystkie grzechy Krainy Cieni ..... 082
Remedium Junga ..... 088
Nokia N-Gage. Konsola poza czasem ..... 092
Muzeum Zabawy: Fantasolo ..... 096
Muzeum Zabawy: Niewidzialna ręka ..... 099
Muzeum Zabawy: Zośka ..... 101
Husaria. Legenda a rzeczywistość ..... 104
Mroczny Rycerz wciąż powstaje ..... 116



CD-ACTION

**Redakcja CD-Action**
ul. Ksawerego Liskego 7
50-345 Wrocław
**KONTAKT:** facebook.com/cdaction
**REKLAMACJE:** reklamacje@cdaction.pl

**REDAKTOR NACZELNY:** Dawid Bojarski
**ZASTĘPCA REDAKTORA NACZELNEGO:** Daniel Bartosik
**ZESPÓŁ REDAKCYJNY:** Krzysztof Freudenberger, Jakub Gańko, Grzegorz Karaś, Tomasz Lubczyński, Jerzy Poprawa, Barnaba Siegel, Witold Tłuchowski
**WSPÓŁPRACOWNICY:** Dawid Biel, Adam Chabiński, Rafał Fluderski, Maciej Jakubski, Arkadiusz Kamiński, Krzysztof Kempski, Marcin Kępski, Bartłomiej Kluska, Tatiana Kowalczyk, Dawid Kozłowski, Kamil Krupiński, Maciej Kuc, Michał Kuszewski, Marcin Kwiecień, Marek Lenc, Tomasz Matusik, Paweł Musiałowski, Aleksander Olszewski, Joanna Pamięta-Borkowska, Izabela Pogiernicka, Hubert Pomykała, Marcin Przybyłek, Paweł Pustuła, Paweł Raban, Marcin Serkies, Tymon Smektała, Jacek Smoliński, Smuggler, Michał Szwed, Mateusz Witczak



Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść ogłoszeń redakcja ponosi odpowiedzialność w granicach wskazanych w ust. 2 art. 42 ustawy Prawo prasowe. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiejkolwiek formie zabronione.

GTEM SA ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.



**DYREKTOR ARTYSTYCZNY:** Krzysztof Freudenberger
**OPRACOWANIE GRAFICZNE:** Beata Haratym, Roman Nowacki, Michał Wolski

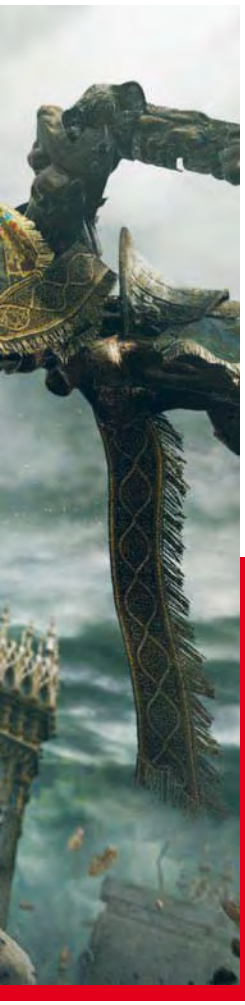
youtube.com/cdaction

SPRAWDŹ NASZ KANAŁ W SERWISIE YOUTUBE

twitter.com/cdaction

NA TWITTERZE TEŻ JESTEŚMY

DOŁĄCZ DO NASZEJ SPOŁECZNOŚCI NA DISCORDZIE!



Marcin Przybyłek przygląda się Star Citizenowi od tej strony, na którą wielu graczy nie chce nawet spojrzeć.

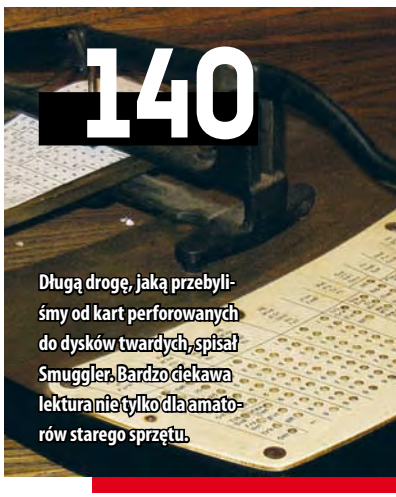
048

078

Kto, jeśli nie DaeL, potrafi opowiadać o lochach tak pięknie, że aż sami zechcemy się w nich znaleźć?

Od blondasa z czerwonymi skrzydłami do (byłego) multimilionera. Szoki objaśnia serię przemian, jakie przeszedł od narodzin Batman.

116



140

Długą drogę, jaką przebyliśmy od kart perforowanych do dysków twardych, spisał Smuggler. Bardzo ciekawa lektura nie tylko dla amatorów starego sprzętu.


Felieton: Gloria victis nie dla graczy ..... 122
Zabrałam dziecku lego ..... 124
Felieton: Obyś przeżył w ciekawych czasach! ..... 128
Sztuka robienia trailerów, część druga ..... 130
Wywiad: Liczymy się z przeszłością... ..... 138

TECHNOLOGIE
Od kart perforowanych do dysków twardych ..... 140
Pad SCUF Instinct Pro ..... 152
Plecak gamingowy Genesis Pallad 450 ..... 152
Mikrofon Razer Seiren v2 Pro ..... 154
Tablet Asus ROG Flow Z13 ..... 154
Słuchawki Audictus Dopamine Pro ..... 155

ENDGAME
Action Redaction ..... 156



gamingtech esportsmedia

**WYDAWCA:** Gaming Tech Esports Media SA
**BIURO REKLAMY:** Lidia Ukleja, tel. 604 297 040
lidia.ukleja@cdaction.pl

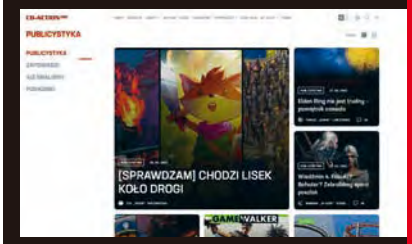
MAMY SKLEP!

ZAMÓWISZ TU PRENUMERATĘ, KUPISZ GADŻETY I BĘDZIESZ NA BIEŻĄCO Z NOWOŚCIAMI, JAKIE WPROWADZA DO SPRZEDAŻY NASZE WYDAWNICTWO.

SKLEP.CDACTION.PL

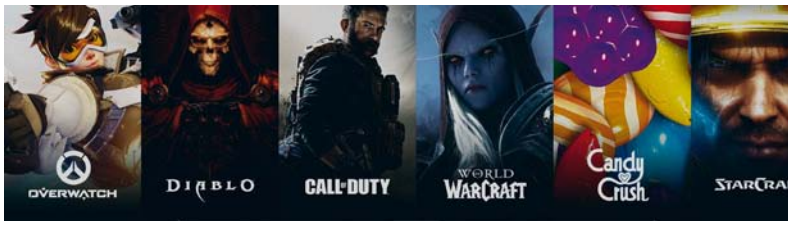
NASZA STRONA CAŁY CZAS SIĘ ROZWIJA!

ALE JUŻ TERAZ NA NOWYM, PRZEBUDOWANYM CDACTION.PL ZNAJDZIESZ ŚWIEŻE NEWSY I RECENZJE, ZAPOWIEDZI GIER, PUBLICYSTYKĘ, GAMEWALKERY, TESTY SPRZĘTU, COTYGODNIOWE SZPILE... I WIĘCEJ!




CDACTION.PL

# KTO, KOGO, ZA ILE



Kupi tanio: **Witold**

**Blisko dekadę temu przecieraliśmy oczy ze zdumienia, słysząc o kwocie 2,5 miliarda dolarów, jaką Microsoft zapłacił za Mojang. Nie robi już ona na nas takiego wrażenia po tym, jak gigant z Redmond postanowił nabyć Activision Blizzard za ponad 68 miliardów dolarów. Czy za dziesięć lat i ta suma wyda nam się śmiesznie niska?**

**Nikt** nie zaprzeczy, że Microsoft narzucił konkurencji zabójcze tempo, całkowicie zmieniając w stosunkowo krótkim czasie branżowy krajobraz... i to więcej niż raz. Zakup twórców Minecrafta robił w 2014 szczególne wrażenie – w końcu dwa lata wcześniej Disney nabył legendarny Lucsafilm za „zaledwie" 1,5 miliarda dolarów więcej. W tamtym czasie jedyną porównywalną transakcją w świecie gier było przejęcie Oculusa VR przez Facebooka kilka miesięcy wcześniej za 2 miliardy. Na reakcje innych wydawców nie trzeba było długo czekać.

## Wyścig zbrojeń

Już rok później nowy rekord ustanowiło Activision Blizzard, płacąc za Kinga – twórców Candy Crush Saga – 5,9 miliarda dolarów. I ten wynik został niedługo pobity, gdy Tencent nabył większościowe udziały w fińskim Supercell (odpowiedzialnym m.in. za mobilny hit Clash of Clans) za 8,6 miliarda. Microsoft nie spoczywał jednak na laurach, stale powiększając Xbox Game Studios o kolejne zespoły, w tym Obsidian czy Ninja Theory. Zwieńczeniem – jak się wtedy wydawało – tej polityki było ogłoszone jesienią 2020 przejęcie przez firmę z Redmond jednego z głównych gamingowych konkurentów: ZeniMax Media, czyli spółki matki Bethesdy. Przeznaczenie na ten cel 8,1 miliarda dolarów pokazało determinację giganta, który postanowił całkowicie zmienić równowagę sił u progu nowej generacji konsol.

Oczywiście nie sposób stwierdzić, w jakim stopniu postawa Microsoftu była przejawem rosnącego trendu, a w jakim go ukształtowała. Liczby jednak nie kłamią: **12 z 17 największych (tj. o wartości co najmniej miliarda dolarów) przejęć w historii branży gier miało miejsce w latach 2020-2022**, z czego do dwóch transakcji z samego szczytu doszło w tym roku. Rzuconą rękawicę nieśmiało podniosło Sony Interactive: w 2019 do grona wewnętrznych studiów Niebieskich dołączyło Insomniac Games,

> W ciągu dekady branża zmieniła się właściwie nie do poznania.

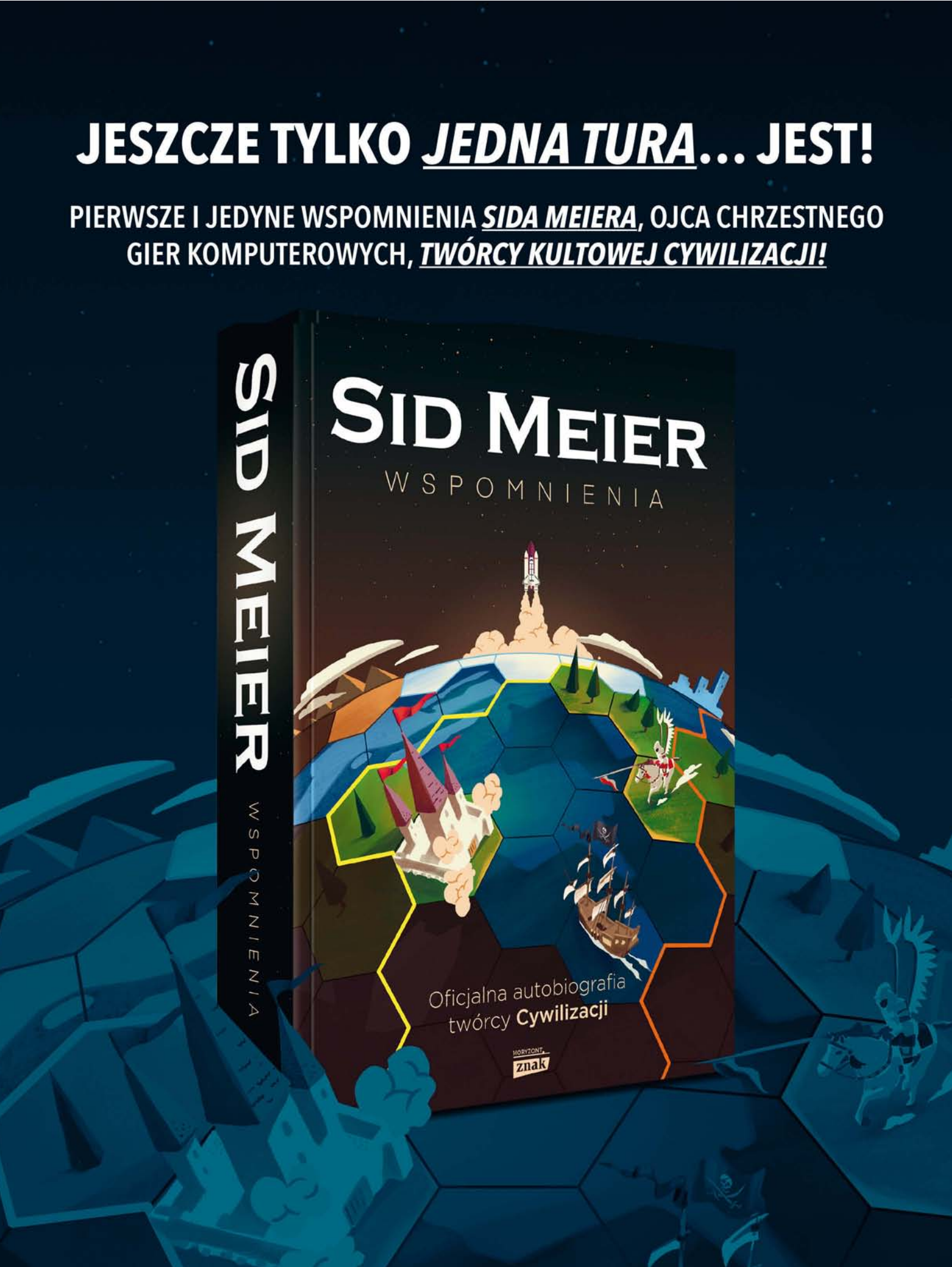
a w 2021 aż pięć kolejnych ekip. W marcu 2022 pochwalono się z kolei nabyciem założonego niedawno przez Jade Raymond Haven Studios. Dla porównania: przez całą ubiegłą dekadę Sony kupiło... dwóch developerów (Sucker Punch i Insomniaca). Prawdziwym zaskoczeniem było jednak przejęcie Bungie za 3,6 miliarda dolarów – wcześniej najdroższym zakupem japońskiej spółki był wspomniany Insomniac kosztujący 229 milionów dolarów.

Próżnować nie zamierzała też reszta branży. Electronic Arts zakupiło w 2021 cztery studia (w tym Codemasters, w przypadku którego przebiło ofertę Take-Two), przeznaczając na ten cel łącznie ponad 5 miliardów dolarów. Szwedzkie Embracer Group (dawniej THQ Nordic), które przez całą zeszłą dekadę aktywnie rozszerzało swoje portfolio, od początku 2020 kupiło aż 63 firmy (nie tylko związane z grami, bo w tym gronie znalazło się m.in. wydawnictwo Dark Horse Comics). Nie była to wyłącznie drobnica: w kwietniu 2021 pod skrzydła Embracera trafiło słynne Gearbox Software.

Nie można nie wspomnieć o Tencencie, największej growej korporacji świata, która nieustannie inwestuje w kolejne studia – przede wszystkim chińskie, ale nie tylko. W zeszłym roku Tencent wszedł w posiadanie udziałów w 11 zagranicznych spółkach, w tym Bloober Team (22%), Bohemia Interactive (mniejszościowe) czy 1C Entertainment (100%; do tego ostatniego należy m.in. Cenega). Zakupowy szał nie ominął również rodzimych spółek. CD Projekt chwalił się w zeszłym roku przejęciem Digital Scapes Studios (dziś CD Projekt Red Vancouver), z którym współpra- »

# JESZCZE TYLKO *JEDNA TURA*... JEST!

## PIERWSZE I JEDYNE WSPOMNIENIA *SIDA MEIERA*, OJCA CHRZESTNEGO GIER KOMPUTEROWYCH, *TWÓRCY KULTOWEJ CYWILIZACJI!*



# JEDYNA DROGA?

**Nie wszyscy wydawcy chętnie wykładają pieniądze na zakup kolejnych studiów. Dobrym przykładem jest Nintendo, które... po prostu nie musi tego robić. HAL Laboratory, firma odpowiedzialna m.in. za kultowego Kirby'ego, od dwóch dekad tworzy gry jedynie (prócz pojedynczych mobilnych wyjątków) na kolejne platformy giganta z Kioto, pozostając przy tym całkowicie niezależna.**

**Również stojące za bestsellerową serią Pokémon studio Game Freak nie zostało po dziś dzień przejęte przez swojego najbliższego biznesowego partnera. Takich przykładów jest znacznie więcej. Jak lata temu tłumaczył Satoru Iwata: „Nie jesteśmy przeciwko przejęciom i fuzjom, jeśli Nintendo może przy ich okazji wchłonąć rzeczywistą wartość firmy. Jednak w większości przypadków wartość firmy developerskiej jest związana z zatrudnionymi w niej ludźmi, a nie samą firmą".**

**Nie znaczy to, że Nintendo nie skusiło się w ostatnim czasie na żadne zakupy. W zeszłym roku przejęło Next Level Games (Luigi's Mansion 3), a w tym zdążyło nabyć Systems Research and Development (znane raczej jako SRD), firmę zapewniającą od 1982 wsparcie programistyczne przy kolejnych grach giganta.**

## LISTA NAJWIĘKSZYCH PRZEJĘĆ W BRANŻY GIER WIDEO(*)

| Nabywca | Przejęty | Rok | Wartość (w dolarach) |
|---|---|---|---|
| Microsoft | Activision Blizzard | 2022 | 68,7 mld |
| Take-Two Interactive | Zynga | 2022 | 12,7 mld |
| Tencent | Supercell | 2016 | 8,6 mld (9,27 po inflacji) |
| Microsoft | ZeniMax Media | 2020 | 8,1 mld |
| Activision Blizzard | King | 2015 | 5,9 mld (6,44 po inflacji) |
| ByteDance | Moonton | 2021 | 4 mld |
| Sony Interactive Entertainment | Bungie | 2022 | 3,6 mld |
| Microsoft | Mojang | 2014 | 2,5 mld (2,73 po inflacji) |
| Electronic Arts | Glu Mobile | 2021 | 2,4 mld |
| Facebook | Oculus VR | 2014 | 2 mld (2,19 po inflacji) |
| Zynga | Peak | 2020 | 1,8 mld |
| Bandai | Namco | 2005 | 1,7 mld (2,25 po inflacji) |
| Tencent | Leyou | 2020 | 1,5 mld |
| Electronic Arts | Playdemic | 2021 | 1,4 mld |
| Embracer Group | Gearbox Software | 2021 | 1,3 mld |
| Tencent | Sumo Group | 2021 | 1,27 mld |
| Electronic Arts | Codemasters | 2020 | 1,2 mld |

*(*) Za Wikipedią.*

**Sony zamierza w najbliższych latach wydać z pomocą Bungie szereg gier-usług.**

cował przy Cyberpunku, oraz bostońskiego The Molasses Flood, autorów Drake Hollow. People Can Fly w tym samym czasie nabyło twórców The Brookhaven Experiment, Phosphor Games (Chicago), Game On Creative (Montreal) pomagające przy Outriders, a także Incuvo (Katowice) specjalizujące się w VR-owych produkcjach. Jak przyznają same studia, powyższe transakcje miały przede wszystkim na celu wzmocnienie obecności obu firm w Ameryce Północnej.

Z kolei Take-Two Interactive zdążyło od początku pandemii zakupić 10 spółek, przede wszystkim z branży mobilnej. Klejnotem w koronie korporacji jest Zynga, gigant zawdzięczający swoją pozycję arcypopularnym Words with Friends, Zynga Pokerowi czy FarmVille'owi. Transakcja opiewająca na 12,7 miliarda dolarów tylko przez tydzień nosiła jednak miano największej w historii branży – w połowie stycznia **Microsoft ogłosił, że nabędzie Activision Blizzard za 68,7 miliarda dolarów, co jest rekordem wśród wszystkich gałęzi rozrywki.** Należy przy tym pamiętać, że przejęcie wciąż może nie dojść do skutku – zgodę na nie muszą wyrazić odpowiednie organy w USA oraz UE.

### To dopiero początek?

Gdy spojrzy się na stale rosnące zainteresowanie grami wideo i kolejne firmy niebojące się inwestować miliardów w uznane studia, nasuwa się pytanie, kiedy ktoś pobije rekord Microsoftu. Najbardziej prawdopodobna odpowiedź brzmi: nieprędko. Łączna suma kilkudziesięciu kolejnych transakcji z listy wciąż jest niższa od kwoty wyłożonej przez amerykańskiego giganta – i nie bez powodu. Chociaż przychody gamingowego oddziału firmy ustępują konkurencji (SIE może pochwalić się 18 miliardami dolarów w zeszłym roku podatkowym, a Xbox Game Studios „tylko" 10 miliardami), cała korporacja zarobiła w 2020 dwukrotnie więcej od Sony czy Tencenta. Zresztą 68,7 miliarda to ogromny wydatek także dla Microsoftu – zysk netto spółki za cały miniony rok podatkowy wyniósł 60,6 miliarda dolarów.

Jedynym poważnym kandydatem do pobicia rekordu byłby więc sam Microsoft. Warto jednak pamiętać, że **okoliczności przejęcia Activision Blizzard były wyjątkowe, a kolejne skandale, jakie towarzyszyły wydawcy od zeszłorocznego pozwu o dyskryminację i molestowania pracowniczek, znacząco ułatwiły negocjacje**. Zainteresowanie innych nabywców (o którym wiemy z oficjalnych dokumentów) także wymusiło bardziej zdecydowane działanie i najpewniej przyśpieszyło podpisanie umowy.

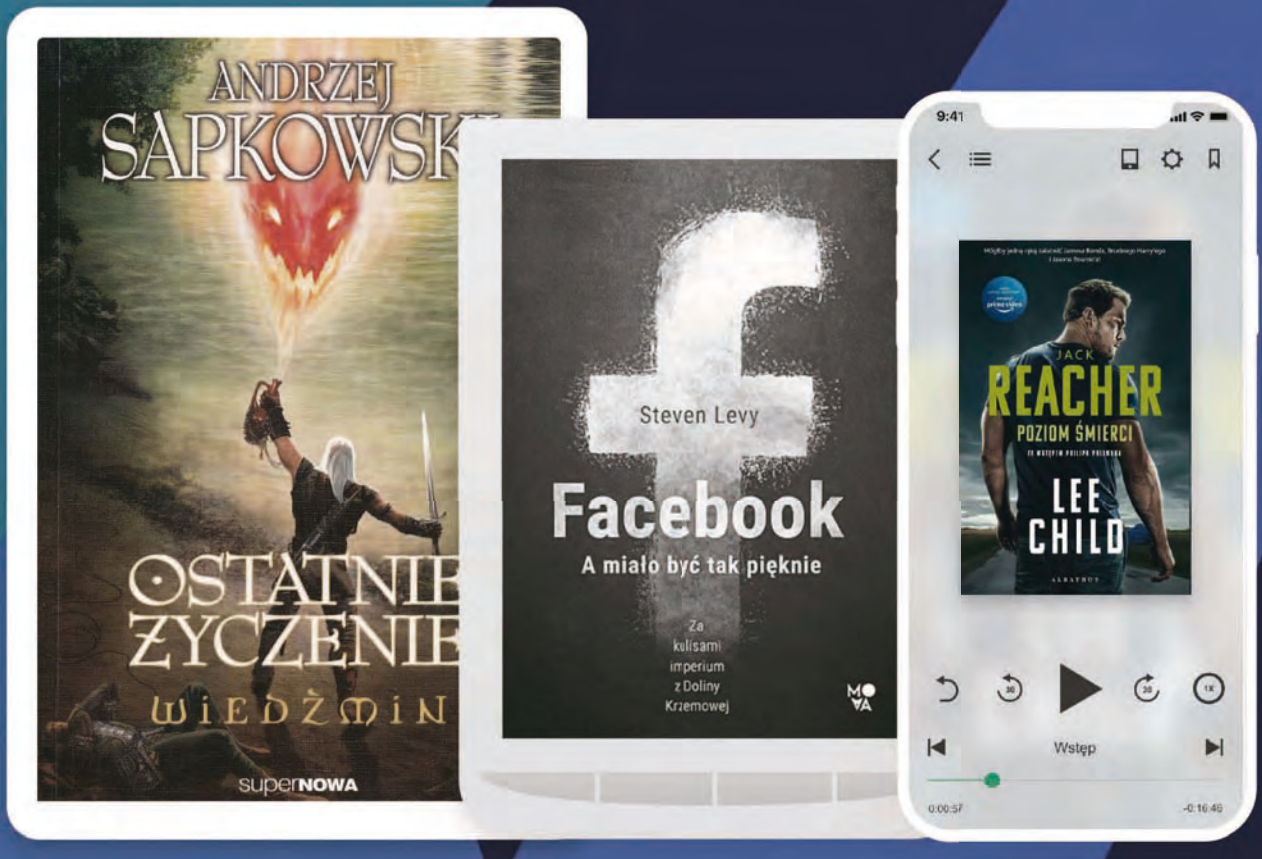
Jednocześnie nic nie wskazuje na to, by branża nasyciła się dotychczasowymi zakupami – zresztą największe spółki kilkukrotnie przyznawały, że stale analizują możliwości nowych przejęć. W najbliższych miesiącach z pewnością usłyszymy o kolejnych transakcjach, choć zapewne żadna z nich nie zatrzęsie światem jak informacja o Activision Blizzard. Zresztą kto wie – w końcu dekadę temu nikt nie przewidziałby dzisiejszego obrazu branży. |CDA|

# Legimi

# 80 000

## ebooków, audiobooków i synchrobooków® przez 30 dni za darmo!

Aktywuj nielimitowany dostęp do wyjątkowej biblioteki.
Czytaj i słuchaj, gdziekolwiek jesteś.



# Nagły koni

„Слава Україні!" – pozdrawiał: **Mateusz Witczak**

**Mrzonki o apolityczności gier przechodzą właśnie do historii – gdy 24 lutego rosyjskie wojska wtargnęły na terytorium Ukrainy, gamedev, jak każda gałąź kultury, po prostu nie mógł stać z boku.**

**Olena** pamięta, że po raz pierwszy usłyszała słowo „wojna" od dziadka. I że nie mogła go zrozumieć. Babcia Mykoli też nie rozumiała, przed czym jako czterolatka uciekała z Polski do Zaporoża.

Olena rysuje concept arty w Atomic Wolf (Liberated), Mykola jest sound designerem, współpracuje z Reikon Games (Final Form) i Brave Lamb Studio (War Hospital). W nocy z 23 na 24 lutego oboje nie mogli spać, no bo jak, skoro zaraz uderzą Rosjanie? Była piąta, może szósta rano, gdy Mykola dostał od kumpla link do wystąpienia, w którym Putin ogłasza rozpoczęcie „specoperacji". Chwilę później odebrał telefon: *– Mykola, słyszę wybuchy za oknem!*

Czy się spodziewali? Mykola: *– Myślałem, że dla Putina to jest gra w przeciąganie liny, że wojna nie zacznie się nigdy.* Olena: *– Nie, to było tak, jakby nagle nastąpił koniec świata.*

## Dokończymy grę, gdy zwyciężymy

Kilka godzin później media społecznościowe szturmem zdobywał wpis GSC Game World. „Federacja Rosyjska wypowiedziała wojnę Ukrainie. Przyszłość jest niepewna, ale wierzymy w nasze wojsko i w nasz kraj. Prosimy was, byście nie stali obojętnie i wsparli, tych, którzy tego potrzebują" – napisali twórcy Stalkera 2, załączając numer konta zbiórki na ukraińskie siły zbrojne. O finansową kroplówkę dla armii zaapelowało także 4A Games. „Dziś możemy zrobić jedno – wspierać Ukrainę i siebie nawzajem" – czytamy w tweecie autorów cyklu Metro.

O tym, że to nie czas na przygotowywanie tekstur karabinów, ale na chwycenie za karabin, wiedzieli także ich krajanie z Vostok Games (Survarium) oraz Frogwares (cykl przygodówek o Sherlocku Holmesie). Szef tego ostatniego, Wael Amr, w wywiadzie dla Wccftech przyzna później, że jego stuosobowy zespół rozjechał się po całej Ukrainie, a **część twórców walczy w obronie terytorialnej**.

## #FuckTheWar po polsku

Już w dniu wybuchu wojny w 11 bit studios powstał wewnętrzny kanał na Slacku. *– Zaczęliśmy tam przerzucać się ogłoszeniami: kto zna mieszkanie do wynajmu, kto może przenocować, kto zorganizuje zbiórkę?* – mówi w rozmowie z CD-Action Konrad Adamczewski. Ponadto w firmie ruszyły darmowe konsultacje psychologiczne, a prezes Przemek Marszał osobiście skontaktował się z każdym pracownikiem narodowości ukraińskiej lub rosyjskiej. Pytał, jak może pomóc, czy czują się bezpiecznie... a przy okazji opiniował inicjatywę, dzięki której o inwazji napisały branżowe media z całego świata.

*– **Tworzymy antywojenne gry, mieliśmy więc potrzebę wyjść przed szereg.** Nie jesteśmy na szczęście korporacją, która potrzebuje tygodnia rozmów na wysokim szczeblu, by wystosować stanowisko. Przemek przedstawił pomysł wczesnym popołudniem, parę godzin redagowaliśmy komunikat, dbając, żeby był krótki, ale konkretny – nie jak pierwsze stanowiska UEFA czy FIFA. Przed 19:00 byliśmy gotowi* – wspomina Adamczewski.

Gdy studio zabiło na alarm, rzeczywiście nie bawiło się w konwenanse. „Dziś rosyjska armia zaatakowała naszych sąsiadów – wolną Ukrainę" – roznosił się po Twitterze komunikat, zakończony wymownym hashtagiem #FuckTheWar. By pomóc, twórcy ogłosili, że tygodniowy dochód z This War of Mine trafi do Ukraińskiego Czerwonego Krzyża. Niedługo później mogli odtrąbić, że inicjatywa odniosła wymierny sukces (zebrano ponad 3,7 mln zł!), a także wywołała lawinę podobnych akcji.

# ec świata

Decyzja nie była jednak bezkosztowa. – *Rosja to jeden z dziesięciu największych odbiorców naszych gier* – przyznaje Paweł Miechowski – *Liczyliśmy się z hejtem i atakiem farm trolli.* Faktycznie, na steamowej karcie This War of Mine natychmiast

## Dzień po dniu polski gamedev wzorowo zdawał egzamin z solidarności.

zaroiło się od pisanych cyrylicą (i, znacznie rzadziej, chińskim uproszczonym) „negatywów" – padły zarzuty o „wrzucanie polityki do gier", „nieuwzględnianie rosyjskiej perspektywy" czy „histeryczne wspieranie nazistów z Ukrainy".

– *Za kilka miesięcy nie będziemy pamiętać ani takich komentarzy, ani tego, że część ludzi chciała się wypisać z naszego newslettera* – wyrokuje Adamczewski. – *Do końca życia zapamiętam natomiast mail od dziewczyny z Charkowa. Pisała, że grając w This War of Mine, dla zabawy podmieniała wizerunki awatarów na zdjęcia swoich przyjaciół. Wtedy to było zabawne, a teraz siedzą razem w schronie i cały czas słyszą bombardowania.*

11 bit studios dało sygnał do pospolitego ruszenia: z bliźniaczymi akcjami wystartowały Whitemoon Games (Broken Ranks), Acid Wizard (Darkwood), RedDeerGames (Cyber Protocol), PolyAmorous (Paradise Lost) czy The Farm 51 (Chernobylite). W szczególnej sytuacji znalazł się wkrótce ten ostatni zespół, który przez współpracę z Rosjanami wpadł w tarapaty na giełdzie, a jednocześnie stanął przed szansą na uratowanie pamięci o ważnym fragmencie ukraińskiego dziedzictwa...

### Katastrofa na miarę Czarnobyla jest realna

Już pierwszego dnia wojny świat zaczął przechodzić rekolekcje z fizyki jądrowej. Rosjanie błyskawicznie zdobyli Czarnobyl, biorąc w niewolę pracowników elektrowni. Aktywność żołnierzy – zaalarmowali eksperci – podniosła w zonie poziom radiacji (najprawdopodobniej wielokrotny przejazd kolumn wojskowych wzbił tumany napromieniowanego kurzu).

Wojtek Pazdur jeździł do Ukrainy od siedmiu lat, niedawno zabrakło mu wręcz w paszporcie miejsca na kolejne pieczątki. Najpierw pojechał tam skanować lokacje na potrzeby Get Even, następnie – nakręcić dokumentalny Chernobyl VR Project. Zdjęcia Prypeci, Czerwonego Lasu i elektrowni wykorzystał ostatnio przy survival horrorze Chernobylite.

Jak wyjaśnia dyrektor kreatywny The Farm 51, uczynienie „pomnika ludzkich błędów" teatrem wojny może jeżyć włosy na głowie: – *Często mówiłem w mediach, że promieniowanie w zonie bywa nawet niższe niż w Warszawie, ale nigdy nie brałem pod uwagę, że na miejscu będą się kręcić pijani idioci z granatnikami i wyrzutniami rakiet!* Na kilka tygodni od rozpoczęcia inwazji, kontynuuje, zagrożenie rośnie, bo choć początkowo Rosjanie atakowali głównie cele o znaczeniu strategicznym (np. lotniska czy składy broni), szybko zaczęli strzelać w stronę budynków mieszkalnych, a nawet korytarzy humanitarnych. **Symbolami ich okrucieństwa stały się nagrania zniszczonego szpitala dziecięcego w Mariupolu** oraz ruin tamtejszego teatru, w którym schroniły się rodziny z dziećmi. Nawet gdy spod gruzów wydobywano ocalonych, pracę ratowników kilkukrotnie przerywał rosyjski ostrzał.

– *Wystarczy, że zbłąkany pocisk artyleryjski uderzy w składowane w zonie odpady nuklearne czy resztki paliwa jądrowego... Katastrofa na miarę* »

World War 3 studia The Farm 51 przeżywa renesans popularności.

*Czarnobyla stała się właśnie jak najbardziej realna, choć – paradoksalnie – większe szkody przyniosłoby zaatakowanie trzech pozostałych elektrowni atomowych w Ukrainie* – ocenia Pazdur. **Chernobyl VR Project, interaktywne muzeum niszczejącego miasta, może stać się wkrótce ostatnią okazją na spacer jego ulicami.**

A choć The Farm 51 ma silne związki z Ukrainą, to właśnie ono najwięcej straciło na giełdzie po rozpoczęciu inwazji. Cieniem na studiu położyła się współpraca z rosyjskim My.Games, wydawcą wskrzeszonego w ubiegłym roku World War 3. „Prace nad grą przebiegają bez zakłóceń i realizowane są kolejne etapy finalizacji projektu" – zapewnił w oświadczeniu Robert Wist, menadżer ds. relacji inwestorskich. Dodał, że choć większość pracowników My.Games to Rosjanie i Rosjanki, spółka jest zarejestrowana w Amsterdamie, ma więc dostęp do tamtejszych systemów rozliczeń bankowych. Nastrojów jednak nie uspokoił...

Przynajmniej do czasu, bo World War 3 złapało drugi oddech. Po czterech latach we wczesnym dostępie build przeszedł lifting, a tematyka współczesnych działań wojennych na terenie Moskwy czy Smoleńska zaczęła rezonować. Tytuł, który jeszcze kilka miesięcy temu notował na Steamie „rekord" 40 grających jednocześnie, poprawił swój rezultat stukrotnie (w pewnej chwili przebijając nawet wyniki Battlefielda 2042!).

## Bomby w Kijowie, review bomby na Steamie

Każdego kolejnego dnia polski gamedev wzorowo zdawał egzamin z solidarności. PlayWay udostępnił uchodźcom i uchodźczyniom kampus, Techland – swoją starą siedzibę. Untold Tales i Far From Home zorganizowały we Wrocławiu zbiórkę darów. Draw Distance zgromadziło w Krakowie ubrania, koce, pieluchy i konserwy. CI Games zaoferowało miejsca pracy. Bloober Team – stypendia. Artificer – płatne praktyki. Rekrutację otworzyły także mniej znane Duality Games, 8Bit i Played With Fire.

CD Projekt, Techland i People Can Fly przelały po milionie złotych na Polską Akcję Humanitarną. Flying Wild Hog, Huuuge Games i Ten Square Games rozdzieliły analogiczną kwotę między kilka różnych organizacji. QLOC, Cenega i Muve.pl wsparły milionem Polską Misję Medyczną. Mniejsze studia też dołożyły finansowe cegiełki: Ukrainę wspomogły m.in. Creepy Jar (Green Hell), Anshar Studios (Gamedec), Awaken Realms (Tainted Grail) czy Mechanistry (Timberborn).

Łatwiej byłoby zresztą wyliczyć polskie zespoły, które stanęły z boku; **wsparcie stało się dla rodzimej branży moralnym standardem.**

Z pomysłową inicjatywą ruszył zespół Krzysztofa Grudzińskiego, którego Poopin pozwolił nam wcielić się w... gołębie defekujące na pomnik przywódcy Rosji (a następnie odesłał do zbiórki, za pośrednictwem której mogliśmy wesprzeć ukraińskie dzieci). W rozmowie z CD-Action projektant chwali się, że w ciągu raptem doby minigra zanotowała 115 tys. wejść, w planach jest też sequel (wprowadzi on obsługę kilku różnych języków).

Szczególnie ubodła Rosjan akcja Thing Trunk, autorów Book of Demons, hack'n'slasha, którego rozgrywka nawiązuje do pierwszego Diablo. Nie tylko przeznaczyli oni swoje tygodniowe zyski na organizacje pomagające uchodźcom, ale również dziesięciokrotnie podnieśli cenę gry na terenie Federacji Rosyjskiej (wyniosła ona, w nawiązaniu do okultystycznej poetyki tytułu, 6666 rubli).

Założyciel Thing Trunk, Konstanty Kalicki, z góry przeprasza za mniejszą niż zwykle przytomność umysłu – ostatnio się nie wysypia, bo po pracy rozwozi uchodźców z ośrodka w Hrubieszowie. – *Jak uruchomiliśmy tę „promocję", też właśnie wróciliśmy z granicy* – tłumaczy. – *Chcieliśmy zwrócić uwagę graczy z Federacji Rosyjskiej na dramat ludzi w Ukrainie, przebić się przez cenzurę. Momentalnie zaczęło się review bombowanie* – kontynuuje. – *W studiu robię też za community managera. Aż mnie przytłoczyło, że mnóstwo ludzi, z którymi byliśmy na „ty", nagle zaczęło nas atakować... Ale* ***osiągnęliśmy efekt: zwróciliśmy uwagę rosyjskich graczy na nasz post. Z niektórymi udało się nawet merytorycznie porozmawiać, inni wklejali nam przeklejki propagandy.*** *Dyskusja jest jednak skomplikowana, jeśli nie ma zgody nawet co do podstawowych faktów historycznych, takich jak przebieg drugiej wojny światowej.*

Przebicie informacyjnych baniek było też jednym z celów 11 bit. Jak tłumaczy Paweł Mie-

> Początkowo światowa branża zareagowała ospale, stawiając raczej na wymowne gesty.

Poopin to bodaj najdowcipniejsza (i najbardziej skatologiczna!) odpowiedź polskiej branży na inwazję.

chowski: – *W Rosji jest mnóstwo ludzi, którzy nie mają prawidłowego obrazu sytuacji w Ukrainie. I takich, którzy boją się protestować ze względu na drakońskie kary, jakie Kreml wymierza własnym obywatelom.* Rozmawialiśmy jeszcze przed ekspresowym uchwaleniem przez Dumę ustawy, która zakazuje rozpowszechniania „fałszywych informacji" o postępach rosyjskich sił zbrojnych – za użycie słów „wojna" czy „inwazja" Rosjanom grozi dziś nawet do 15 lat więzienia. Równolegle Roskomnadzor odciął w kraju dostęp do Facebooka, Twittera i BBC News, prokuratura wyłączyła sygnał opozycyjnego radia Echa Moskwy oraz telewizji Dożdż, a redakcja niezależnego portalu Meduza straciła wpływy z subskrypcji.

## Polak, Ukrainiec – dwa bratanki

Zapytany o to, skąd tak szybka i zdecydowana reakcja polskiego gamedevu, Miechowski wskazuje na integrację między obydwoma społeczeństwami. – *Przecież przed wojną mieszkała u nas milionowa mniejszość ukraińska, bardzo z nami zżyta i zbratana.* Dr inż. Jakub Marszałkowski (Game Industry Conference) dopowiada, że już teraz w Polsce niemal co dziesiąty twórca gier to ekspata (zagraniczny specjalista). – *Według naszych badań zatrudniamy w branży ok. tysiąc obcokrajowców... a nawet dwa tysiące, jeśli doliczyć ludzi pracujących przy lokalizacji czy obsłudze klienta* – ocenia. Zdecydowana większość z nich to Ukraińcy i Ukrainki.

Według Miechowskiego nie bez znaczenia były także geopolityczne uwarunkowania i historyczne zaszłości. – *Wychowałem się w Lubinie, 20 km od Legnicy, onegdaj największego kontyngentu wojsk sowieckich poza Związkiem Radzieckim. To górnicze, bardzo „solidarnościowe" miasto – gdy dorastałem, wciąż żywa była pamięć o sierpniu '82, kiedy ZOMO otworzyło ogień do protestujących.* ***Moje pokolenie pamięta, co znaczy żyć w okupowanym kraju.*** Jak konstatuje, na Zachodzie świadomość zagrożenia ze strony Rosji była dotychczas mniejsza. – *Portugalia nigdy nie mierzyła się z sowieckimi wojskami. A skoro w Lizbonie nie traktowano Moskwy jako bezpośredniego zagrożenia, to co dopiero za Atlantykiem?*

Światowy gamedev faktycznie zareagował ospale – z chlubnymi wyjątkami, bo dzień po wybuchu wojny amerykańskie Bungie zapowiedziało wpłatę pieniędzy na organizacje broniące praw człowieka. Tego samego dnia francuski Ubisoft dyplomatycznie zapewnił: „Nasze myśli są z naszymi ukraińskimi zespołami oraz ich bliskimi". Gigant wsparł finansowo potrzebujących, wynajął ewakuowanym pracownikom mieszkania i zawczasu przelał pensje.

Przez chwilę na medialnym ruszcie znalazł się Wargaming, firma z białoruską centralą, ale olbrzymią filią w Ukrainie. Wszystko za sprawą Rosjanina Siergieja Burkatowskiego, który na Facebooku wyraził „wsparcie dla operacji sił zbrojnych Federacji Rosyjskiej, DRL i LPR". Choć to postać o olbrzymich zasługach dla firmy (przez długi czas był on głównym projektantem World of Tanks), tego samego dnia otrzymał wypowiedzenie, a Wargaming wpłacił milion dolarów na Ukraiński Czerwony Krzyż. „Obecnie wszystkie zasoby firmy są zaangażowane w pomoc naszym 550 kolegom z biura w Kijowie, zapewniając alternatywne miejsca zamieszkania, wcześniejsze wypłaty pensji, dodatkowe fundusze i pomoc w relokacji. Pomagamy również rodzinom pracowników w podróży do sąsiednich krajów i organizujemy tam zamieszkanie" – czytamy w oświadczeniu firmy.

Początkowo Electronic Arts ograniczyło się do gestów, ale o wymownym znaczeniu. EA DICE niemal natychmiast poinformowało, iż „w świetle ostatnich wydarzeń" uniemożliwi graczom Battlefielda 2042 zdobycie skina Grin Reaper. Skórka nakładała na rosyjski śmigłowiec Mi-24 »

Hind uśmiech z zębami rekina (to zresztą malunek, którym lotnicy faktycznie ozdabiali swoje maszyny. Tyle że podczas I wojny światowej).

Taka nadgorliwość nie dziwi, bo w temacie Ukrainy studio zaliczyło faux pas już w listopadzie. Na krótko po debiucie Battlefielda 2042 spore kontrowersje wzbudziła skórka Little Green Man dla jednego ze specjalistów (battlefieldowej odpowiedzi na operatorów z Rainbow Six Siege). Ukraińscy odbiorcy wytknęli developerom, że odwoływanie się do zakamuflowanych wojsk, które w 2014 umożliwiły Putinowi aneksję Krymu, budzi niesmak. EA przeprosiło za „nieintencjonalne odwołanie do rzeczywistego problemu" i zielone ludziki z gry zniknęły.

## Cyfrowy wicepremier izoluje Rosję

Podczas wojny w masowej świadomości zaistniał nie tylko Wołodymyr Zełenski, brawurowo strofujący posłów Bundestagu, amerykańskich kongresmanów i dyplomatów ONZ. Nader aktywny okazał się także Mychajło Fedorow, wicepremier i minister transformacji cyfrowej, który zadbał o to, by odciąć Rosjan od gier i technologii.

To polityk młody (rocznik: 1991), ale nieźle do swojego zadania przygotowany. Fedorow ukończył socjologię i zarządzanie na Zaporoskim Uniwersytecie Narodowym, był stypendystą OBWE i działaczem libertariańskiej partii 5.10 – w 2014 próbował nawet dostać się z jej list do ukraińskiego parlamentu, ale ugrupowanie kanapowe nie przekroczyło pięcioprocentowego progu wyborczego. Tekę wicepremiera zdobył po tym, jak – z sukcesem! – pracował nad internetową kampanią Zełenskiego. Postawił wówczas na dotarcie do wyborców przez Telegrama i Instagrama (tradycyjni politycy byli obecni raczej na Facebooku i Twitterze) oraz – trochę jak sztaby Roberta Biedronia i Szymona Hołowni – na „oddolną" aktywność młodych sympatyków (choć dziennikarze Bihus.info zarzucili mu, że wykorzystywał także boty).

W polityce Fedorow był żółtodziobem, ale na marketingu w sieci znał się jak nikt: jako dwudziestodwulatek założył agencję reklamową, która wyspecjalizowała się w kampaniach prowadzonych za pośrednictwem social mediów. Już trzeciego dnia wojny „cyfrowy wicepremier" udowodnił, że doświadczenia zawodowe nie poszły w las. Oznaczył wówczas na Twitterze Elona Muska, podnosząc, że „gdy on stara się skolonizować Marsa, Rosja próbuje okupować Ukrainę". Poprosił też miliardera o wsparcie, a ten błyskawicznie udostępnił swoje satelity i wysłał Ukrainie terminale Starlink, zapewniając armii szybki dostęp do internetu.

Jednym z najgłośniejszych pomysłów Fedorowa było dofinansowanie wojska za pomocą sprzedaży NFT. Tylko jedna ze zbiórek – być może dzięki medialnemu wsparciu feministycznego zespołu Pussy Riot – przyniosła 6,7 mln dolarów (co znamienne: sprzedawano na niej token z... niebiesko-żółtą flagą Ukrainy). Polityk zaapelował również o przesyłanie armii darowizn w kryptowalutach: bitcoinie, ethereum i tetherze. Gdy okazało się, że darczyńcy przekazali naszym wschodnim sąsiadom równowartość ponad 50 mln dolarów, prezydent Zełenski podpisał ustawę, która pozwala na legalny obrót wirtualnym pieniądzem.

Drugiego marca Fedorow wystosował z kolei dramatyczną odezwę do gamedevu. „Rosyjska armia używa najgorszych metod. Na nasze dzielnice mieszkalne, przedszkola, sierocińce i szpitale zrzucane są rosyjskie bomby i rakiety. To obraza nie tylko dla jednego kraju, ale również dla całego współczesnego świata, w którym nie ma miejsca na przemoc" – zaczął. Następnie **zwrócił się do cyfrowych gigantów, by ci zamknęli swoje biura w Rosji i Białorusi oraz zablokowali mieszkańcom obu krajów dostęp do swoich gier i usług**. Wiadomość miała wielu adresatów; Fedorow wywołał do tablicy Activision Blizzard, Ubisoft, Konami, EA, Bethesdę, Rockstara, Tencenta, Valve, Epic Games, Xboksa, PlayStation, Nintendo oraz GOG-a.

## Pętla się zaciska

Rzuconą przez wicepremiera rękawicę jako pierwszy podjął Bloober Team, blokując Rosjanom i Białorusinom możliwość kupna The Medium, Layers of Fear czy Observera. – *Tu się nie było nad czym zastanawiać, nie będę wybierał między ludzkim życiem a przychodami* – komentuje w rozmowie z CD-Action prezes studia, Piotr Ba-

## „Polscy Heroesi" pod rosyjskim butem

**ściwie wyłącznie z produkcji mobilnych – na miesiąc przed planowanym debiutem wciąż nie pokazało bowiem ani sekundy rozgrywki. Mało tego: nie uruchomiło na Steamie zamówień przedpremierowych! Dodajmy, że udostępnione screeny niewiele pokazują i bynajmniej nie zachęcają do kupna. Przypuszczam więc, że zwłoka niewiele miała wspólnego z bombardowaniami Mariupola.**

**Choć polski gamedev stanął po właściwej stronie historii, komunikaty dwóch studiów mogły konfundować.**

**Półtora tygodnia od chwili, gdy w Kijowie wybrzmiały pierwsze syreny alarmowe, ekipa Prime Bit Golem przesunęła wydanie Clasha II. „W obliczu obecnej sytuacji, w której za naszymi granicami dzieją się rzeczy niewyobrażalne, nie jesteśmy w stanie planować premiery i promocji gry" – czytamy w komunikacie. Studio niby wyszło ze szlachetną inicjatywą, ogłaszając, że każdą złotówkę dochodu z preorderów złożonych od 4 do 19 marca przekaże organizacjom humanitarnym...**

**...trudno jednak nie zwątpić w szczerość jego intencji. Prime Bit Golem – dotychczas znane wła-**

**To jednak niejedyni „polscy Heroesi", na których wpłynęła polityka Kremla. Cztery lata temu QubicGames zapowiedziało Myths & Dungeons, które już wówczas znajdowało się ponoć na etapie grywalnego prototypu. A choć premierę we wczesnym dostępie planowano jeszcze na 2018, przesunięto ją z uwagi na rzekome rozmowy z wydawcami.**

**W kolejnych raportach kwartalnych Myths & Dungeons trwało „w fazie przygotowania pierwszego dema". Na początku 2020 spółka oznajmiła, że zakończyła prace nad steamową kartą produktu, która jednak nie pojawiła się na platformie Valve po dziś. Po wybuchu wojny oznajmiła zaś, że „dla gry Myths & Dungeons rynek rosyjski byłby jednym z kluczowych rynków (jest jednym z 4 największych rynków dla gier strategicznych bazujących na mechanice Heroes of Might & Magic)". W związku z tym strategię skasowano, odpisując sobie koszta.**

**Czy jednak tytuł, który od czterech lat nie doczekał się nawet karty produktu, rzeczywiście powstałby, gdyby Władimir Putin nie zdecydował się najechać Ukrainy? Wcale nie po cichu podejrzewam, że to tzw. trzecia prawda Tischnera.**

Co się wydarzy, jeśli światowa kultura dalej będzie otaczać Rosję kordonem sanitarnym?

Mychajło Fedorow udowodnił, że losy wojny może odmienić Twitter. Gdy wicepremier wywołał do tablicy Elona Muska, ten udostępnił ukraińskiej armii swoje satelity.

bieno. Czy jednak warto karać za grzechy Kremla zwykłych Iwanów, Jegorów i Ksenie? – *Owszem, to nie jest wojna Rosjan, tylko Putina i jego elit... ale* ***nie czulibyśmy się dobrze, gdyby pieniądze z podatków, które przecież w Rosji odprowadzamy, szły na inwazję Ukrainy*** – replikuje.

Bloober zyskał wkrótce sojusznika: CD Projekt uniemożliwił mieszkańcom Mińska i Moskwy kupno swoich gier (również ich wydań pudełkowych), a ponadto zamknął przed nimi cyfrowe witryny GOG-a. „Cała grupa CD Projekt stoi ramię w ramię z obywatelami Ukrainy. (...) Wiemy, że gracze z Rosji i Białorusi, którzy nie mają nic wspólnego z inwazją na Ukrainę, zostaną dotknięci tą decyzją, jednak w ten sposób chcemy sprawić, by światowa społeczność jeszcze głośniej mówiła o tym, co dzieje się w sercu Europy" – uzasadnili decyzję Redzi.

Potem poszło z górki. Dobę później na apel Fedorowa odpowiedział Microsoft, oświadczając – ustami prezesa, Brada Smitha – że „potępia nieuzasadnioną, niesprowokowaną i bezprawną inwazję Rosji". Centrala w Redmond zapowiadała ponadto zawieszenie sprzedaży nowych produktów i usług. Był to cios, ale nie uderzenie w splot słoneczny – ci, którzy mają przypisane do kont Gearsy czy Forzę, wciąż mogą w nie grać, a osoby, które opłacają Game Passa, nie stracą dostępu do jego oferty.

Kilka godzin później analogiczne kroki podjęły Electronic Arts („Dołączamy do wielu głosów z całego świata, które wzywają do pokoju i zakończenia inwazji") i Activision Blizzard („Zobowiązaniem naszej firmy jest niesienie pomocy osobom dotkniętym tą przerażającą przemocą"). Sklep Nintendo przeszedł zaś „w tryb hibernacji" – Japończycy nie potępili inwazji wprost, ale cichcem zablokowali zakupy w rosyjskim eShopie. W kolejnych dniach do bojkotu dołączyły Ubisoft, Epic Games, Take-Two, Rockstar i Sony. Twitch zawiesił wypłaty dla rosyjskich streamerów (które i tak były utrudnione, wszak Mastercard, PayPal i Visa wycofały się z tamtejszego rynku), YouTube wstrzymał monetyzację filmów, a AMD, Intel i Nvidia przestały oferować swoje podzespoły.

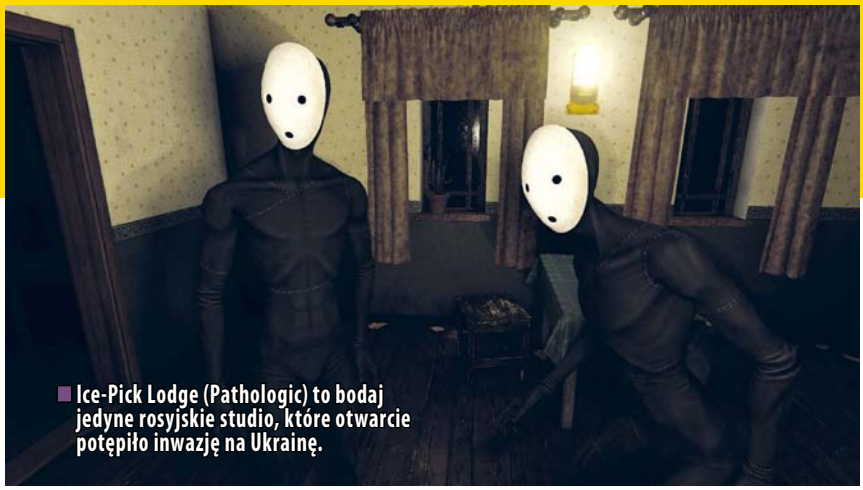
## 7 mld rubli na „gry patriotyczne"

Bolszewicy szybko dostrzegli propagandową wartość kina; już w 1919 roku Lenin – uważający film za najważniejszą ze sztuk – znacjonalizował kinematografię. Czy jednak rosyjski gamedev jest w stanie wyprodukować grywalnego „Pancernika Potiomkina", „Balladę o żołnierzu" albo chociaż „Wiatr ze wschodu"?

Cóż, z pewnością nie będzie on miał problemu z budżetowaniem takich projektów. Przed wojną, gdy za ukraińską granicą stacjonowały wojska Rosji i Białorusi (oficjalnie: z powodu manewrów), Aleksander Hinsztejn ogłosił z pompą program wsparcia dla krajowej branży. Deputowany Dumy (i przewodniczący komisji polityki informacyjnej, komunikacji i informatyki) zapowiedział, że **do twórców „gier patriotycznych" popłynie 7 mld rubli (po ówczesnym kursie: ok. 370 mln zł)**. Jak uzasadniał w felietonie dla dziennika Kom-

Pierwszą reakcją Electronic Arts na wojnę było usunięcie kontrowersyjnej skórki z Battlefielda 2042. By zablokować Rosjanom możliwość kupna gier i usług, „Elektronicy" potrzebowali tygodnia.

Premiery kolejnych odcinków Sherlocka Holmesa z pewnością się opóźnią. Część członków Frogwares musiała opuścić kraj, reszta walczy w obronie terytorialnej.



Ice-Pick Lodge (Pathologic) to bodaj jedyne rosyjskie studio, które otwarcie potępiło inwazję na Ukrainę.

Rosyjski gamedev wciąż jest potęgą... acz wyłącznie na polu militarnych symulatorów lotu.

miersant: „Wpływ gier na umysły młodych ludzi jest zbyt duży, by z nich nie korzystać (...) O wiele bardziej dalekowzroczne byłoby promowanie za ich pośrednictwem prawdziwych wartości: patriotyzmu, zainteresowania historią kraju, umiejętności samodzielnego myślenia oraz prawidłowej oceny sytuacji politycznej".

Rząd obiecał podpiąć pod finansową kroplówkę zespoły, których twórczość opiewałaby bohaterów wielkiej wojny ojczyźnianej (jak Rosjanie nazywają II wojną światową) oraz męstwo radzieckich oficerów i służb specjalnych. Zapytani przez CD-Action badacze gier nie wróżą jednak inicjatywie powodzenia. – *Możesz napisać książkę o tym, że ziemia jest płaska, i możesz zrobić o tym grę, ale raczej nie przybędzie od tego płaskoziemców* – twierdzi dr inż. Marszałkowski. – *Twórcom będzie zależało nie na stworzeniu dobrej produkcji, ale na zdobyciu dotacji, będą więc robić wszystko, by zaspokoić oczekiwania Kremla* – uzupełnia. – *Podejrzewam, że jeśli już powstaną, to raczej produkcje niszowe, którymi globalny odbiorca się nie zainteresuje, ale które utwierdzą w przekonaniach część rosyjskich graczy.* – uważa z kolei Damian Gałuszka, socjolog związany z AGH.

Jeszcze ostrzejszy jest w swej diagnozie dr Paweł Schreiber z Uniwersytetu Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy. – *To wyrzucanie pieniędzy w błoto, światową narrację na swój temat Rosja buduje, mordując ukraińskich cywilów. Tu nie pomoże żadna gra wideo o witanych kwiatami „wyzwolicielach".* Co jednak, jeśli światowa kultura dalej będzie otaczać Rosję kordonem sanitarnym?

Kreml wyłoży 7 mld rubli na „gry patriotyczne", które raczej nie zastąpią zachodnich hitów.

## Rosja nie jest samowystarczalna

W przeciwieństwie do europejskiego filmu, literatury i muzyki, gry wideo są medium globalnym. Dla przykładu polskie produkcje – co wiemy z raportu „The Game Industry of Poland 2021" – w 97% sprzedają się poza naszymi granicami. Rosja jest, rzecz jasna, znacznie większym rynkiem, ale czy rosyjska branża ma w ogóle możliwość zaspokojenia krajowego popytu?

Tamtejszą gwiazdą niezależnego gamedevu jest z pewnością solista Nikita Kolesnikov (miniseria Hello Neighbor). Centrala Owlcat Games (cykl Pathfinder) mieści się w Moskwie, podobnie jak biuro twórców wyrastającego na sukcesora Falloutów Atomic Heart – studia Mundfish. Pamiętajmy jednak, że w tym ostatnim przypadku mowa o małej firmie bez dorobku (ma ona na koncie wyłącznie „VR-owe doświadczenia" w rodzaju Soviet Lunapark VR). Światową renomę zdobyło natomiast Ice Pick Lodge, autorzy Knock-Knock i Pathologica... którzy zresztą otwarcie potępili rosyjską inwazję. „Przez lata trzymaliśmy się z dala od polityki (...) ale nie możemy milczeć, gdy ktoś popełnia zbrodnię. To zbrodnia nie tylko przeciwko naszym przyjaciołom. To zbrodnia, która urąga naszej godności" – oświadczyli.

– ***Rosyjska branża rozwijała się dynamicznie w pierwszej dekadzie XXI wieku*** – ocenia dr Schreiber. – *Zachodnie rynki podbijane były wówczas przez strategiczne serie Sudden Strike i Blietzkrieg. Studio Nival przejęło kultową serię Heroes of Might & Magic i stworzyło jej piątą część. Z kolei w Maddox Games powstał najbardziej imponujący tytuł o walkach powietrznych czasów II wojny światowej, Il-2 Sturmovik.*

– *Dziś Rosja jest potęgą właściwie wyłącznie na polu militarnych symulatorów lotu. Przy Digital Combat Simulator World bledną starsze konkurentki, a wydany w 2014 roku Il-2 Sturmovik: Battle of Stalingrad wciąż otrzymuje dodatkowe moduły. Ukraińskie studia, kiedyś wzrastające*

*równolegle z rosyjskimi, radzą sobie w zdobywaniu globalnej publiczności zdecydowanie lepiej*. Jak puentuje dr Schreiber: od tego, czy rosyjskie zespoły połakomią się na rządowe dotacje, ciekawszy jest sposób, w jaki światowa popkultura odpowie na inwazję.

## #PolandFirstToHelp

Mama Oleny żyje w Białej Cerkwi koło Kijowa. Tam były mocne wybuchy, ale tylko kilka, na początku wojny. Inni mają gorzej, na przykład jej brat cioteczny z Charkowa, który bite dwa tygodnie siedział w bunkrze, aż w końcu uciekł do Dniepru.

Rodzice Mykoli mieszkają w Kijowie – dom non stop się trzęsie, wszystkie meble obsypane są tynkiem. Mama nie wyjedzie, bo musi opiekować się schorowaną babcią, a poza tym boi się, że uciekając, spotkają rosyjskich dywersantów. Tata, z wykształcenia księgowy, walczy w obronie terytorialnej. Ostatnie trzydzieści lat spędził, zastanawiając się, czemu nie zgadzają mu się salda w arkuszu, natomiast pierwszego dnia wojny nie zgadzał mu się brak skarpetek u jednego z przechodniów. Zagadnął po ukraińsku, ale nie doczekał się w odpowiedzi ani słowa. Skrzyknął paru znajomych, złapali, zaprowadzili na komendę. Okazało się, że zgarnęli czołgistę, którego oddział rozbili obrońcy Kijowa. Jemu jednemu udało się uciec, próbował wtopić się w tłum.

Mykola codziennie myśli, żeby wyjechać z Polski. Ile by nie pomagał na miejscu – szukał mieszkań dla uchodźców, koordynował przeprowadzki, jeździł z kanapkami na dworzec – wciąż „czuje się jak zdrajca". – *Tyle że powrót to naprawdę trudna decyzja* – wzdycha. – *Serce mówi, że trzeba walczyć o kraj, ale przyjechałem do Polski, żeby założyć rodzinę*. Olena też nie czuje się w porządku: – *Nie przeżywamy z naszymi ludźmi tego bólu.*

Gdy pytam, co chcieliby przekazać czytelnikom CD-Action, mówią, że wyrazy wdzięczności. Mykola: – ***Jestem bardzo zaskoczony, jak polski gamedev i polscy gracze reagują na to, co się dzieje w Ukrainie. Chciałbym w imieniu swojego kraju wam podziękować.*** Olena: *– Z całego serca jestem zobowiązana każdemu, kto pomaga, a nikt nam tak nie pomaga, jak Polacy. To nie jest tylko moje zdanie, wszyscy Ukraińcy, których znam, mówią to samo: przyjmujecie nas, wysyłacie pomoc humanitarną, organizujecie zbiórki, jedziecie na granicę, wpłacacie pieniądze... Dzięki wam wiemy, że nie zostaliśmy sami.* |CDA|

REKLAMA

REKLAMA

SAMURAI
18
www.pegi.info

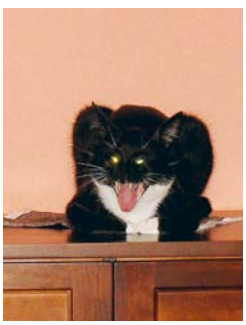
CYBERPUNK
2077
ODKRYJ NIGHT CITY
NA NOWEJ GENERACJI
GO TO → CYBERPUNK.NET ←
CD PROJEKT®, Cyberpunk®, Cyberpunk 2077® są zarejestrowanymi znakami towarowymi CD PROJEKT S.A. © 2021 CD PROJEKT S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie inne znaki towarowe, nazwy i logo są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi należącymi do swoich prawowitych właścicieli.
CD PROJEKT RED®

# POD OSTRZAŁEM

## TWÓJ ULUBIONY GADŻET Z GRY

Nie mam ich za wiele, ale darzę sentymentem pudełko śniadaniowe z Fallouta i figurkę Vault Boya.

## MASZ JAKIEŚ ZWIERZĄTKO?



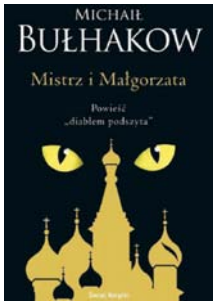
Aktualnie znów trzy koty. Grubego jak świnia łaciatego kocura o psiej psychice, Kropka (próbuję go odchudzić, ale z mizernym efektem), okrągłą i nieśmiałą Kicię oraz, od listopada, chudego trójłapego samca, który wcześniej nazywał się Łaputin, a teraz został Łapkiem. Biedak stracił całą tylną kończynę w wypadku, a był to straszny dzikus. Po operacji fundacja musiałaby znowu wypuścić go na dwór, gdzie nie miałby większych szans. No, co miałem robić... Łapek powoli, ale stopniowo się oswaja, w ciągu stu dni zrobił duże postępy, ale pewnie nigdy nie będzie typowym kanapowcem. Tym niemniej już daje się głaskać. A mimo kalectwa radzi sobie bardzo dobrze, kicając po domu. Nadal też tęsknię za Mopikiem, który odszedł prawie dwa lata temu. :(

## CZEGO OSTATNIO SŁUCHASZ?

Żony. Serio, nie pytajcie mnie, czego ostatnio słucham. Od jakiegoś czasu mam nastawiony w odtwarzaczu losowy wybór i ciągle jestem zaskakiwany czymś, co nagle słyszę po raz pierwszy od lat. Bo wiecie, mam prawie 200 GB muzyki (olać Spotify, mam to jako MP3 i FLAC) – wszystko, co zgromadziłem, odkąd kupiłem pierwsze CD, przerzuciłem do telefonu. Jest z czego wybierać.

Ale dobra, skoro już chcecie wiedzieć, czego ostatnio słucham... Cypis – „Putin". Nie trawię rapu, a tego słucham po parę razy dzienne i zastanawiam się nawet, czy nie wykorzystać często używanej tam frazy jako tymczasowego dzwonka w telefonie. Jeśli będziecie to odpalać, to raczej na słuchawkach, żeby nie gorszyć otoczenia.

## POLEĆ MI KSIĄŻKĘ




Jedną? Nie róbcie sobie jaj. Zresztą co mi tam, oto Książka Mego Życia – „Mistrz i Małgorzata" Bułhakowa. Tak, wiem, Rosjanin (urodzony w Kijowie). Ale jakie ma to znaczenie? Putin minie, Bułhakow, Gogol, Dostojewski zostaną. A powieść zaczyna się od tego, że w stalinowskiej Moskwie pojawia się Szatan i opowiada pewnemu ateiście prawdziwą wersję życia Jezusa. Serio, serio. A potem robi się naprawdę ciekawie.

Polecam też generalnie Stanisława Lema, a ostatnio zachwyciłem się opowiadaniem Wattsa „Things" („Rzeczy"), w którym autor opowiada wydarzenia z filmu „The Thing" („Coś") z punktu widzenia stwora. Zaskakująco dobre. Swoją drogą, przełożył je syn EGM-a...

## POLEĆ MI FILM LUB SERIAL

Zawsze polecam to samo: „Brazil" w reżyserii Terry'ego Gilliama. SF, komedia, dramat, romans, antyutopia, cholera wie co jeszcze, podane tak, że gały wyłażą. Obejrzyjcie też „Reachera" – dobry serial sensacyjny na motywach książki Lee Childa.

## JAKIE MASZ HOBBY (POZA GRAMI)?

Czytanie. Muzyka. Fotografia. Dobre jedzenie. Whisky w bardzo umiarkowanych ilościach. Kiedyś dalekie podróże. A od jakiegoś roku dla własnej przyjemności tłumaczę stare amerykańskie opowiadania SF. Zacząłem od paru, których nigdy nie wydano w Polsce – a że znajdowały się wśród „100 opowiadań SF, które warto znać", postanowiłem wziąć sprawy w swoje ręce. I tak mi się to spodobało, że teraz mam już ich cały stos. Po co? Nie wiem, to hobby, a czy hobby musi mieć jakiś sens? Bawi mnie to, więc to robię. A potem robię z nich ebooki z okładkami w stylu epoki. Pochwalę się, że mam w zbiorach jakieś 150 (!!!) tomów opowiadań SF w tej formie – polskich i zagranicznych – oczywiście nie tylko w moim tłumaczeniu. Powyciągałem je też z rozmaitych antologii, wybierając tylko te, do których chciałbym kiedyś wrócić.

Dawid Bojarski

# SPIKAIN

## POLEĆ MI FILM LUB SERIAL

Polecić animowane „Cowboy Bebop", które znają wszyscy, czy aktorskie „The Mighty Boosh", którego nie zna nikt? O, wiem – „Sukcesję", którą zna każdy, ale nikt o niej nie mówi, przez co rozkochała mnie w sobie dopiero w tym roku. Serial niemal pozbawiony jest akcji w tradycyjnym sensie – całe napięcie buduje się tu dialogami. A że stoją one na niezwykle wysokim poziomie, to całość ogląda się z zapartym tchem. Wiem, że „korporacyjne przepychanki bogatej rodziny" to nie jest najciekawszy opis na świecie, ale zróbcie sobie przysługę i obejrzyjcie. Jakby co – HBO Max.

## CZEGO OSTATNIO SŁUCHASZ?

Polecę dwa albumy, z dwóch stron spektrum. Chciałoby się z dziesięć, ale wiecie, jak jest.

**„Z Archiwum X2", Dwa Sławy/ The Returners (2022)**
Powinienem był sięgnąć po ich muzykę już ze dwa lata temu, po #Hot16Challenge2, w którym wykazali się wyjątkowym smakiem i kulturą (tj. wspomnieli o CDA). Jakoś tak wyszło, że sięgnąłem dopiero teraz – i trochę mi głupio. Polskiego rapu słucham w dużej mierze dla zabawy słowem, a Sławy bawią się z lekkością spotykaną bardzo rzadko. No i bity Returnersów, więc wiadomo, że warto.

**„Mr. Bungle", Mr. Bungle (1989)**
Troszkę oszukuję, bo do tej płyty wracam co jakiś czas przez całe życie. Ale wróciłem też ostatnio i... mhm, zgadza się, wciąż jest bardzo świeża. To muzyczny eksperyment, ale w przeciwieństwie do wielu eksperymentów jak najbardziej słuchalny. Rzecz z pogranicza metalu, funku, ska i tych zakamarków w mózgu, w których zbiera się to, co najobrzydliwsze. Raczej nie polecam słuchać przy dzieciach.

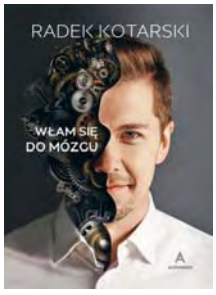
## TWÓJ ULUBIONY GADŻET Z GRY

Jedną z najważniejszych gier mojego dzieciństwa jest Super Mario 64, w którym wskakuje się do obrazów przenoszących gracza do różnych światów. Nie trzeba było długo myśleć nad tym, co powiesić na jednej ze ścian mieszkania. Aha, przy kluczach noszę miniaturowego metalowego Game Boya.

## MASZ JAKIEŚ ZWIERZĄTKO?

Mieszanka cocker spaniela i Bóg-wie-czego. W każdym razie to najmilsze stworzenie na świecie. Na imię ma Zelda, mimo że wielkim fanem serii w zasadzie nie jestem (co innego Breath of the Wild, ale moja Zelda jest od niego starsza). Kocha jedzenie, spanie, jedzenie i wujka Crossa. I jedzenie.

## POLEĆ MI KSIĄŻKĘ




**„Włam się do mózgu", Radosław Kotarski**
„Książki napisane przez jutuberów" brzmią jak ten dział w księgarni, do którego nie warto się zbliżać. Ale po pierwsze takie działy (chyba) nie istnieją, a po drugie w tym przypadku rodowód autora nie ma żadnego znaczenia. Kotarski w oparciu o rzetelny research i w atrakcyjny sposób opisuje metody uczenia się – czyli robi w pełnym wymiarze coś, czego namiastki nawet nie dostajemy od systemu edukacji. „Włam się do mózgu" jest napisane z nieco mniejszym polotem niż nowsze „Inaczej", na moim etapie życia jest też mniej przydatne – ale jeżeli studiujesz, czegokolwiek się uczysz albo masz dziecko, ta książka może zmienić twoje życie. Albo dziecka. Gdybym mógł cofnąć się w czasie i dać młodszemu sobie jedną rzecz, byłoby to właśnie „Włam się do mózgu".

## JAKIE MASZ HOBBY (POZA GRAMI)?

Zawsze bardziej niż gry interesowała mnie muzyka – od różnych stron. Uwielbiam też starą i nową technologię, zresztą zbieranie retrokonsol wynika chyba przede wszystkim z tego, a tylko częściowo z miłości do gier. Lubię języki mniej lub bardziej obce – uczyłem się kilku i co jakiś czas korci mnie, żeby zapisać się na kurs i pociągnąć temat dalej. Może wrócę do francuskiego?

## POLEĆ MI FILM LUB SERIAL

Z jednej strony oskarowy „Whiplash", którego pewnie wszyscy już widzieli, ale który zostawił mnie z otwartą paszczą; z drugiej „Lighthouse", bo lubię powolne, klimatyczne kino pokroju „Melancholii". To ten moment, kiedy łapiecie się za głowę i zastanawiacie „jak komuś może się to podobać?!".

## MASZ JAKIEŚ ZWIERZĄTKO?

W naszym trzyosobowym gospodarstwie domowym znajdują się trzy zwierzaki – kot Hipster, byt rozpieszczony, chaotyczny i długowłosy, a także para żółwi, wniesiona w posagu przez enkiego: Sherlock (ona) i Watson (on). Żółwica od czasu do czasu próbuje składać jajka w losowych miejscach mieszkania (np. w moich butach), a kot drapie meble w salonie. Żegnaj, kaucjo!

## CZEGO OSTATNIO SŁUCHASZ?

Mogłabym żyć bez muzyki, bo słucham jej sporadycznie, a znacznie częściej śpiewam i nucę pod prysznicem. I czego tam wtedy nie ma... od Disneya, przez Iron Maiden, Beats Antique i She Wants Revenge, po ścieżki dźwiękowe z gier i filmów. Nie oznacza to, że umiem to robić, i nie zazdroszczę swoim sąsiadom, do których na pewno niosą się moje piski, ale u nich z kolei krzyczy dziecko, więc jest 1:1.

## TWÓJ ULUBIONY GADŻET Z GRY

Nie jestem gadżeciarą, a jeśli coś ma na sobie logo, tracę tym zainteresowanie. Jedynym produktem związanym z grami, który mam w szufladzie, jest koszulka ze Slay the Spire, którą dostałam na jednym ze zlotów w prezencie od widzów razem z uroczą naklejką. Nie rozumiem pociągu do markowych figurek, poduszek, maskotek, kubków, plakatów czy podkładek. Inna sprawa, że indyki, które mnie interesują, często zna zbyt mało osób, by opłacała się produkcja gadżetów. Wyjątkiem jest Cultist Simulator – nadchodzący witrażowy tarot inspirowany grą będzie czymś, co prawdopodobnie sobie sprawię, zwłaszcza że archetypy to temat, który niesamowicie mnie inspiruje.

## POLEĆ MI KSIĄŻKĘ

Jak zdecydować się na jedną, kiedy branża pełna jest dobra? Pozwolę sobie więc polecić dwie z moich ulubionych pozycji. Pierwsza, „Dom z liści" Danielewskiego, to arcydzieło, o którym można by napisać pracę doktorską. Wielowątkowa, świetnie napisana powieść, która nie jest przerażająca w typowym tego słowa znaczeniu, a jednak napawa czytelnika pewną pierwotną grozą. Druga to „Tonąca dziewczyna" Caitlín R. Kiernan, z jej bardzo charakterystycznym pierwszoosobowym, onirycznym stylem, widocznym także w wydanym niedawno w Polsce „Czerwonym drzewie" i nieprzetłumaczonych zbiorach opowiadań. To dojrzałe, liryczne pisanie, które inspiruje mnie do tego, by kiedyś usiąść do własnej powieści.

## JAKIE MASZ HOBBY (POZA GRAMI)?

Po godzinach najbardziej zajmują mnie szeroko pojęta groza i weird fiction. Uwielbiam oglądać horrory i dziwactwa, a jeszcze bardziej czytać powieści z tego gatunku. Zakochałam się w komiksach Junjiego Ito, bo jako jeden z niewielu twórców naprawdę rozumie, jak budować niepokój. Ostatnio znów poszerzam gatunkowe horyzonty – założyłam na prowadzonym przeze mnie Discordzie klub książkowy, w którym proponujemy i wybieramy powieści wspólnie.

Istnieją także hobby, które – mam nadzieję, chwilowo – odstawiłam na półkę. Akwarele, tribal fusion (nowoczesna, hybrydowa wariacja na temat tańca arabskiego), pisanie opowiadań. Na szczęście do innych aktywności pandemia pozwoliła mi powrócić – znów ćwiczę (w tym roku opuściłam tylko dwa dni!) i, co jest chyba największym zaskoczeniem po dekadzie przerwy, gram w papierowe erpegi. Dość regularnie pojawiam się na twitchowych sesjach na kanałach Diabelskie Wersety i Imaginarium RPG – tu bardka niziołczyca śpiewająca sprośne piosenki lub android, tam zmęczony życiem patolog Robert.

## MASZ JAKIEŚ ZWIERZĄTKO?

Kiedy byłem dzieciakiem, mieliśmy psa, airedale terriera. Dziś cenię go bardziej niż wtedy, gdy żył, i po ponad dwudziestu latach wciąż aż za dobrze pamiętam moment, w którym wróciłem do pustego mieszkania i zrozumiałem, że już nigdy Webstera nie zobaczę, bo rodzice zabrali go do weterynarza w jedną stronę (zabiła go na starość choroba nowotworowa). Teraz zwierzaka nie mam, ale liczę na to, że kiedyś sprawimy naszej córce (a może bardziej mnie) równie bystrego i sympatycznego kudłatego kumpla.

## CZEGO OSTATNIO SŁUCHASZ?

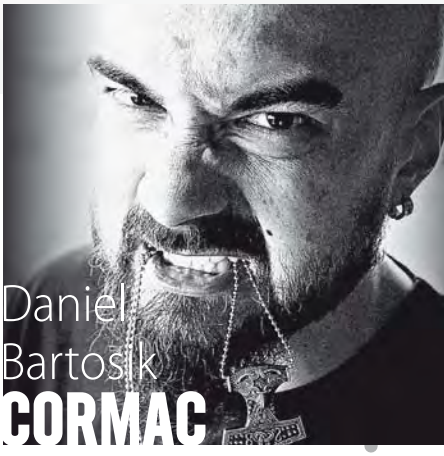
Przede wszystkim Bleed from Within (metalcore, album „Fracture" to 10/10) oraz Lord of the Lost. Gotyku zawsze unikałem, ale LotL zachwyciłem się od pierwszego utworu ze względu na świetne wokale, fantastyczne refreny, pewną płynność gatunkową (jest tu m.in. trochę industrialu) i strawną podniosłość. (Moja trzyletnia córka pokochała LotL i śpiewa – oraz próbuje screamować – swój ulubiony utwór). Warto też zwrócić uwagę na wrocławskie Mentally Blind – uprawiającą nowoczesny metal(core) utalentowaną kapelę na światowym poziomie, która niedawno wydała pierwszy album. Do pracy włączam natomiast m.in. Perturbatora (mroczny synthwave) czy świetną instrumentalną muzę popularnego jutubera gitarowego Oli Englunda.

## JAKIE MASZ HOBBY (POZA GRAMI)?

Zdjęcia: Henryk Michaluk

Przez dekadę z kawałkiem grałem i komponowałem we wrocławskim zespole metalowym InDespair (profesjonalny teledysk: bit.ly/3hPfLbm). Wyszliśmy na scenę ponad 60 razy, nagrywaliśmy u realizatora Comy, otwieraliśmy koncerty Sabatonu, Blaze'a Bayleya (byłego wokalisty Iron Maiden) czy Turbo. W 2016 roku znaleźliśmy się w najlepszej ósemce Antyfestu Antyradia i zostaliśmy zaproszeni na finałowy występ na festiwalu w Jarocinie. Tam dostaliśmy wymarzony wieczorny slot między The Prodigy i reaktywowanym Sweet Noise, ale rozpętała się absurdalna burza i zagraliśmy dla zaledwie setki hardkorów bawiących się w błocie i ścianie deszczu. Antyfestu nie wygraliśmy (a główną nagrodą był występ przed Slayerem...), łapiąc się tylko do pierwszej trójki. Dziś InDespair już nie istnieje, ale gitar ani reszty sprzętu nie sprzedałem. Mam kompletne demo utworu, który chciałbym wydać po porządnym nagraniu, i widoki na reaktywację kapeli, ale tak bardzo brakuje mi czasu na poważne hobby...

## POLEĆ MI FILM LUB SERIAL




Oglądam tyle seriali, że mógłbym gadać o nich dosłownie godzinami. Na szybko: „Gomorra", „Kompania braci", „Peaky Blinders", „Czarnobyl", „Fauda", „Shameless – Niepokorni" (wersja amerykańska), „Ozark", „Piraci", „Sukcesja", „Upadek królestwa", „Detektyw" (pierwszy sezon), „Więzienie Oz", „The Boys", „Line of Duty", „Pohamuj entuzjazm", „My Name". Każdy inny, wszystkie świetne.

## POLEĆ MI KSIĄŻKĘ

Sprawdź powieści historyczne Bernarda Cornwella, który był dla mnie jednym z literackich odkryć życia, na miarę Kinga czy Sapkowskiego. Ma tak wielki dar opowiadania fascynujących historii, że przeczytałem z 15 jego książek z rzędu (a potem jeszcze kilka, gdy je wydał). Gorąco polecam jego trylogię arturiańską (Król Artur w ujęciu historycznym) i cykl „Wojny wikingów". Ten ostatni to w oryginale „The Saxon Stories" (lub „The Last Kingdom") – polska nazwa jest tandetna i myląca, bo to przede wszystkim opowieść o narodzinach Anglii. Na podstawie tego wybitnego dzieła powstał rewelacyjny serial, w którego polskim tytule też zresztą niemądrze namieszano, robiąc z „The Last Kingdom" sprzeczny z treścią „Upadek królestwa".

## TWÓJ ULUBIONY GADŻET Z GRY

Zdecydowanie fnatastyczna figurka Kratosa (NECA, 18 cali) z najnowszej odsłony God of War. Dostałem ją w prezencie od przyjaciół z redakcji, kiedy latem 2019 roku odchodziłem z CDA do Techlandu. Specjalnie kupiłem przeszkloną witrynkę, żeby móc wyeksponować to cudo. A jeśli chodzi o gadżet najbardziej praktyczny, to zapalniczka Zippo z grawerunkiem z Red Dead Redemption II. Od jakiegoś czasu służy mi na szczęście bardzo rzadko, ale zawsze z przyjemnością ją oglądam, gdy wezmę ją do ręki. (Przemku Z., jeśli to czytasz, serdeczne dzięki za ten prezent!).

## CZEGO OSTATNIO SŁUCHASZ?

Codziennie rano robię sobie wróżbę na bieżący dzień: odpalam losową piosenkę na Spotify i trzymam kciuki za to, by była pozytywna. Dziś padło na „Not Evil" w wykonaniu Tiffany Haddish (utwór z filmu „Lego Przygoda 2"). A zaraz potem wjechała piękna wersja instrumentalna „Cinco De Chocobo" Nobuo Uematsu. Idealnie. Jeśli pewnego dnia usłyszę „The Final Countdown", to znak, że pora coś zmienić w moim życiu.

## POLEĆ MI FILM LUB SERIAL

Odpocznijmy od Marvela i DC i zobaczmy, jak rozprawia się z wizerunkiem superbohaterów Robert Kirkman. Popatrzmy, jak w serialu animowanym „Invincible" cierpią, ranią innych i robią głupie rzeczy. Jeśli będzie wam mało, sięgnijcie po kolejny serial, „The Boys", a potem jeszcze doprawcie sobie serią komiksów pod tym samym tytułem (niedawno ukazało się wznowienie polskiego wydania). Nie potrafię wytłumaczyć, dlaczego tak dziką satysfakcję sprawia mi patrzenie, jak nadludzie przegrywają. Bardzo chciałabym dostać w ręce grę, w której będę mogła wcielić się w kogoś z ekipy Chłopaków.

## MASZ JAKIEŚ ZWIERZĄTKO?

Nie, ale zawsze chciałam mieć oswojonego welociraptora. Nazwałabym ją Omega, nocami zabierała na spacery po lesie – ja na mojej Vespie (której też nie mam), Omega pędząca obok mnie. Cóż to byłby za piękny widok.

Niestety jest to niemożliwe, bo zawieszenie Vespy nie wytrzymałoby jazdy w terenie zalesionym.

## TWÓJ ULUBIONY GADŻET Z GRY

Gdybym była smokiem, to z gatunku gromadzących wszystko, co kolorowe i gamingowe. Nie wyrzucam nawet smyczy z plakietkami z eventów, w których brałam udział lata temu. Mam wiele figurek, elementów uzbrojenia i artefaktów związanych z grami. Z wolna porastają kurzem, ale w życiu bym się ich nie pozbyła.

Jest takie jedno cacko, które wyjątkowo cenię, pochodzące z gry, której nigdy nie ukończyłam, mimo że mi się podobała. To uroczy medalik z Hollow Knighta ujęty w ozdobną ramkę. Może służyć jako broszka, chociaż jeszcze nie rozgryzłam mechanizmu podwójnego ostrza, które ma z tyłu. Jest solidnie wykonany i ciężki; lubię trzymać go w dłoni, podobnie jak ulubione netsuke z muzeum w Londynie.

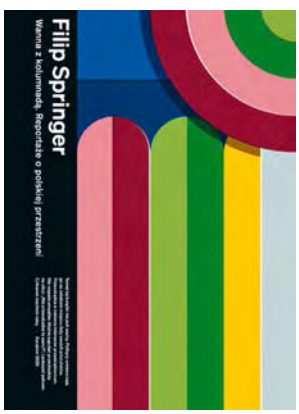
## JAKIE MASZ HOBBY (POZA GRAMI)?

Lubię sobie leżeć. Naprawdę świetnie wychodzi mi relaksowanie się. Mogłabym tego uczyć innych.

Umiejętność rozluźniania ciała tak, by pozbyć się napięć, wykształciłam dzięki wieloletniej praktyce rozmaitych sztuk walki. Zaraz po ukończeniu liceum zapisałam się do klubu karate (kyokushin), potem przerzuciłam się na chińskie style. Do dziś uprawiam tai-chi w stylu yang, ale miałam też okazję poznać shaolin i techniki walki różnymi rodzajami broni: mieczem, szablą, wachlarzem czy kijem.

Bardzo lubię rysować ludzi. Uwielbiam modę awangardową i niszowe perfumy.

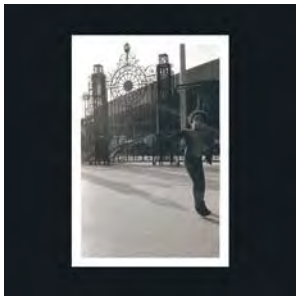
## POLEĆ MI KSIĄŻKĘ




Polecę nowe wydanie książki, którą czytałam w 2013 roku. Jest to „Wanna z kolumnadą. Reportaże o polskiej przestrzeni" Filipa Springera, która traktuje o ładzie przestrzennym, czyli o czymś, „o czym każdy w Polsce słyszał, ale nikt od dawna tego nie widział". Opisuje wszelkie architektoniczne koszmarki, pastelozę, pałacyki i piramidy, ale czyni to tak, że czujemy prędzej rozbawienie niż złość. Nowsze wydanie z 2020 roku zostało uzupełnione o teksty poświęcone ustawie krajobrazowej, specustawie mieszkaniowej i masowym wycinkom lasów. To fascynująca lektura o tym, co nas otacza, częściowo próbująca odpowiedzieć na pytanie, dlaczego to wszystko tak wygląda.

## CZEGO OSTATNIO SŁUCHASZ?

Pierwotnie mieliśmy wymieniać trzy ulubione płyty, ale w moim przypadku to niewykonalne – mam w domu ponad 4000 CD, winyli i kaset, a na dyskach pewnie z terabajt plików. Ale jeśli chodzi o ostatnie fascynacje...



Podczas pandemii zacząłem intensywnie karmić się ambientem i drone'ami, towarzyszą mi niemal codziennie w pracy. W ostatnich miesiącach zajawka skręciła w stronę dreampunku i vaporwave'u, czyli nostalgicznej, rozmarzonej elektroniki, z którą można by po cichu zwiedzać cyberpunkowe miasta. Tony tej muzyki wydaje label No Problema Tapes (całe albumy dostępne na YT i Bandcampie), a na start polecę płyty „Ghost in the Streets", „Neon Dream" oraz, ekhm, „夢の生成メカニズム" („Dream generation mechanism") autorstwa 精神分析 2077.

Jestem też człowiekiem wychowanym na jazzie, ale zawsze mam kłopot z tą nazwą, bo wywołuje skrajnie różne, często fałszywe skojarzenia. Nie rozpoczynając tu długiego wywodu – w ostatnich latach intensywnie badam wybrane, bardziej radykalne kierunki. Bo jazz to nie tylko muzyka eleganckiego konwenansu, ale i buntu oraz twórczej wolności. Chętnie sięgam po rzeczy z wydawnictw Astral Spirits, 577 Records, Trost, RareNoise, Clean Feed oraz autorstwa Wadady Leo Smitha, Shabaki Hutchingsa i Rodriga Amado, a z lżejszych klimatów rzeczy ze „stajni" International Anthem. Trzy płyty? Proszę bardzo: James Brandon Lewis, „The Unruly Manifesto"; Irreversible Entanglements „Open the Gates"; Edwards, Moore, Prévost, Wilkinson, „EMPoWered".

## POLEĆ MI FILM LUB SERIAL

Nie będę się pchał w fabularne rzeczy i polecę fajne mordobicie z serwisu na N – „Baki". Pięciu najpotężniejszych nie-Japończyków świata ucieka z celi śmierci, by zawalczyć z pięcioma najpotężniejszymi Japończykami. Totalny freestyle pod względem doboru broni i miejsca walki, niekończąca się parada zwrotów akcji, absurdalnych technik, „naukowych wyjaśnień" oraz niespodziewanych kolesi, którzy dołączają do bitki. Brutalne i śmieszne.

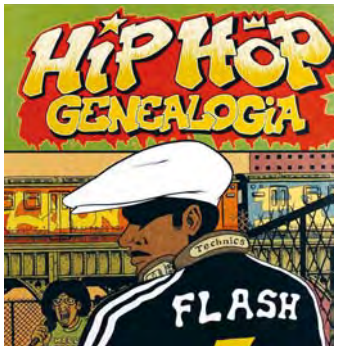
## TWÓJ ULUBIONY GADŻET Z GRY

Pluszowy Cacodemon z Dooma. Rozczula mnie fakt, że coś, co było dla mnie w dzieciństwie symbolem iście piekielnego strachu, zamieniło się w zabawkę, a moje dziecko mówi na to „bakteria". A poza tym ciuchy – uwielbiam czapeczkę z Crashem, którą kumpel wynalazł mi w sieci, bluzy z Borderlands 3 i Nintendo, a także swoją kolekcję t-shirtów.

## MASZ JAKIEŚ ZWIERZĄTKO?

Gdybyśmy mieli deadline kilkanaście dni później, byłoby tu zdjęcie uroczej pary ~~świnek morskich~~ kawii domowych, które roboczo (a może i docelowo) mają nazywać się Bubuś i Bubulinek.

## POLEĆ MI KSIĄŻKĘ




W ostatnich latach królują u mnie „Dzieci z Bullerbyn", żółw Franklin i książki Justyny Bednarek o skarpetkach (tak, polecam dla dzieci), więc zerknę na półkę... sekunda... o, nie książka, ale komiks – „Hip-Hop Genealogia 70-81". Fascynująca opowieść o pionierach muzycznej rewolucji, a obrazkowa forma tutaj szczególnie mocno pomaga w przyswojeniu wiedzy.

## JAKIE MASZ HOBBY (POZA GRAMI)?

O muzyce już wiecie. Nie tylko dużo słucham, ale też dużo szukam (i czasem piszę: do magazynu „Jazz Forum" i na fanpage „The Seventies"). Jestem też dumny, że dwa moje wykopaliska z Niemiec z lat 70. i 80. zostały wydane przez GAD Records (dla którego czasem piszę też eseje do płyt). A jak odkleję się od komputera, to lubię łazić w plenerze z rodziną. Im więcej ciekawych widoków i dźwięków, tym lepiej.

PLATFORMY PC, PS5, PS4, XSX, XBO PRODUCENT FROMSOFTWARE WERSJA PL NAPISY
SOULSY, OTWARTY ŚWIAT

# ELDEN RING™

Za miliony nie cierpiał katuszy: **Berlin**

**objawienie** «fakt, zjawisko, osoba itp., które pojawiły się nagle i odkryły przed kimś coś dotąd nieznanego»

**obsesja** «niemożność uwolnienia się od natrętnych myśli, obrazów lub od wykonywania ciągle tych samych czynności»

**Niewiele** gier, o ile da się wymienić jakiekolwiek, odcisnęło swoje piętno na historii trzech ostatnich generacji konsol równie mocno co Dark Souls(*). Niektóre branżowe mody pojawiały się niby znikąd, władały przez chwilę światem, po czym – słusznie lub mniej – znikały w cholerę. Wymienić można chociażby system walki z Batmana czy strzelanie zza osłon z Gears of War, czyli rozwiązania kopiowane wtedy przez, zdawało się, absolutnie wszystkich, a aktualnie zapomniane lub przerobione na rozwiązania zupełnie od tych korzeni odbiegające. Piętno Soulsów pozostało z nami na dłużej – to już ponad

## Kolejna wersja tego, czego po Soulsach zawsze się spodziewamy...

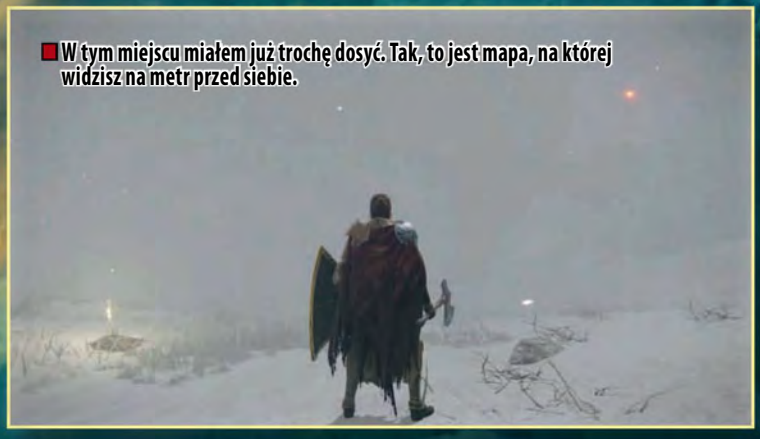
dziesięć lat, czyli w świecie gier dwie i pół wieczności, od kiedy każda produkcja, która się sama nie przechodzi albo zawiera coś nieprzyjaznego dla gracza, jest porównywana do serii stworzonej przez FromSoftware. Moim absolutnym faworytem był jakiś ranking, w którym King's Quest VI zostało uznane za „Dark Souls przygodówek", cokolwiek by to mogło znaczyć.

Moja teoria, dlaczego wydarzyło się akurat tak, że to seria Fromsoftu siedzi w naszej świadomości dłużej niż wiele innych produkcji (nawet takich, które miały o wiele mocniejszy start i nie musiały się przez wiele lat rozkręcać sprzedażowo), jest prosta. Soulsy oferowały nam nie tylko jakieś błyskotliwe rozwiązanie gameplayowe – **one przedstawiły nam nową wizję tego, czym gry są – lub, dokładniej mówiąc, czym mogą być**.

Nie zrozumcie mnie źle: produkcje trudne to nic nowego. Tak samo jak action RPG w świecie dark fantasy czy też dowolne inne zbitki słów, jakimi można Dark Souls opisać. Nie chodzi mi o to, że Soulsy były w swoim czasie czymś faktycznie *nowym*. Nie były. Były po prostu czymś *świeżym*. Były odtrutką na „każualizację", na rozpychające się bez sensu po rynku kontrolery ruchowe, wszędobylskie quick time eventy, na masę kompletnie idiotycznych pomysłów Wielkich Wydawców, o których już w większości słusznie zapomnieliśmy, a o których gorączkowo wtedy dyskutowaliśmy.

To były też czasy powolnego upadku Japonii jako branżowej potęgi – w mało co stamtąd faktycznie dało się grać, mało co dorastało do zachodnich standardów, mało co było w sensowny sposób promowane. Owszem, doczekaliśmy się wtedy wielu wspaniałych gier, ale jednocześnie widać było niesamowite zagubienie japońskich studiów i rosnącą w nich z każdym rokiem nieporadność. Capcom oddawał swoje wielkie marki developerom z całego świata albo próbował tworzyć ich rękami nowe. Square nie miało pojęcia, co właściwie robi, i zamiast skupić się na tworzeniu gier, poszło na zakupy i wchłonęło serie takie jak Deus Ex, Hitman i Tomb

Kierunek artystyczny jak zwykle stoi na wysokim poziomie, maskując wiele niedociągnięć natury technicznej.



W tym miejscu miałem już trochę dosyć. Tak, to jest mapa, na której widzisz na metr przed siebie.

Raider. O Konami nie zamierzam nawet wspominać. Wymieniać mógłbym długo i robiłoby mi się coraz smutniej.

## W kontrze do branży

Jednocześnie szeroko pojęty Zachód definiował to, w co – i jak! – mamy grać, generując przełomowe Gears of War, Batmany, Assassin's Creedy, Mass Effecty i tym podobne. I na to wszystko, cali na biało, wjechali ludzie z FromSoftware, mówiąc: „No, w sumie to te nasze gierki, co to je od lat robimy, tak trochę nikogo nie obchodzą. Ale skoro i tak od dawna operujemy w totalnej niszy, to co nam szkodzi spróbować zrobić kolejne dziwactwo, którego nikt nie kupi?".

Spróbowali więc – i Demon's Souls, wewnętrznie uznane już w trakcie produkcji za porażkę, oddali w ręce jedynej osoby wystarczająco szalonej, żeby się tym zająć. Biedny Hidetaka Miyazaki – zgłosiwszy się do roli reżysera tytułu, w który nikt nie wierzył – pożegnał się ze snem na dłuższy czas. Rozpoczął próby wyciągnięcia z gry, której produkcja kompletnie nie szła do przodu, cokolwiek sensownego. I ostatecznie wyciągnął: Demon's Souls sprzedało się lepiej niż większość dotychczasowych dzieł studia i powoli nabierało statusu gry kultowej. To, naturalnie, wystarczyło, by dać zielone światło kolejnej części... Reszta jest historią, którą prawdopodobnie wszyscy znamy: **Dark Souls opanowało świat**.

Soulsy, że brzydko wykorzystam polskie przysłowie, faktycznie ponownie odkryły dla nas Amerykę. Były „powrotem do korzeni", tyle że zrealizowanym na tyle sprawnie, że rzadko ktoś chciał się przesadnie tego czepiać – wytykać im na przykład wykorzystywanie na nowo już dawno zrealizowanych przez kogoś innego pomysłów. Gracze z długim stażem widzieli nawiązania do przeróżnych części Zeldy czy Castlevanii – z kolei ci, którzy w świecie gier na poważnie pojawili się w okolicach premiery PlayStation 3 i Xboksa 360, widzieli głównie coś odstającego od normy. Coś *świeżego*.

## Początek historii

Dla wielu graczy z całego świata Dark Souls było **objawieniem**. Zobaczyliśmy, że da się robić gry *inaczej*. Znikąd, nieoczekiwanie, w naszych życiach pojawiło się coś, co otworzyło przed nami drzwi do zupełnie nowego świata – świata hardkorowych tytułów dla wariatów. Bez Dark Souls sam w życiu nie trafiłbym na Gunstar Heroes, God Hand czy Ketsui. Im starszy jestem, tym bardziej doceniam wpływ tej produkcji na moje życie, bo niewiele takich objawień mnie do tej pory spotkało i niestety niewielu więcej się w przyszłości spodziewam.

Dla wielu stało się też **obsesją**. Pomijając już charakter rozgrywki wymagającej czasem wielogodzinnych podejść do ubijania jakiegoś bossa metodą prób

*(*) Celowo piszę o Dark, a nie Demon's Souls, bo protoplasta serii traktowany był na Zachodzie raczej jako debiut zespołu zauważonego przez główny nurt dopiero, kiedy ktoś wrzucił do studia nagraniowego worek pieniędzy i zatrudnił Znane Nazwisko do produkcji drugiej płyty. Jak System of a Down, który wszyscy na świecie poznali dopiero dzięki „Toxicity", czy Slipknot, który zyskał prawdziwą popularność dopiero, kiedy nagrał „Iowa".*

i błędów – dostaliśmy wreszcie świat, który warto było zwiedzać. Świat inny niż wszystkie dostępne w tamtych czasach: bez znaczników na mapie (ba, w ogóle bez mapy!), oczywistych kierunków eksploracji czy historii wyjaśnianej przygłupią ekspozycją w filmowych przerywnikach. Tajemnicę do rozwiązania – kryjącą się w każdej lokacji, opisie przedmiotu, rozrzuconych gdzieś niby przypadkiem śmieciach. Fragmenty opowieści, które sami musieliśmy sobie poskładać, żeby coś zrozumieć.

...a jednocześnie zupełnie inna gra, którą odkrywa się z przyjemnością.

Patrząc na to wszystko z perspektywy czasu, widzę, że **każda pozytywna recenzja i każde wielkie słowo powiedziane na temat Dark Souls przez te wszystkie lata były całkowicie zasłużone**. To naprawdę była niesamowita, wspaniała i wyjątkowa pod wieloma względami produkcja. Wciąż jest. Szkoda więc tym bardziej, że przypadek Elden Ringa trzeba rozpatrywać zupełnie inaczej.

## Tysiąc lat później

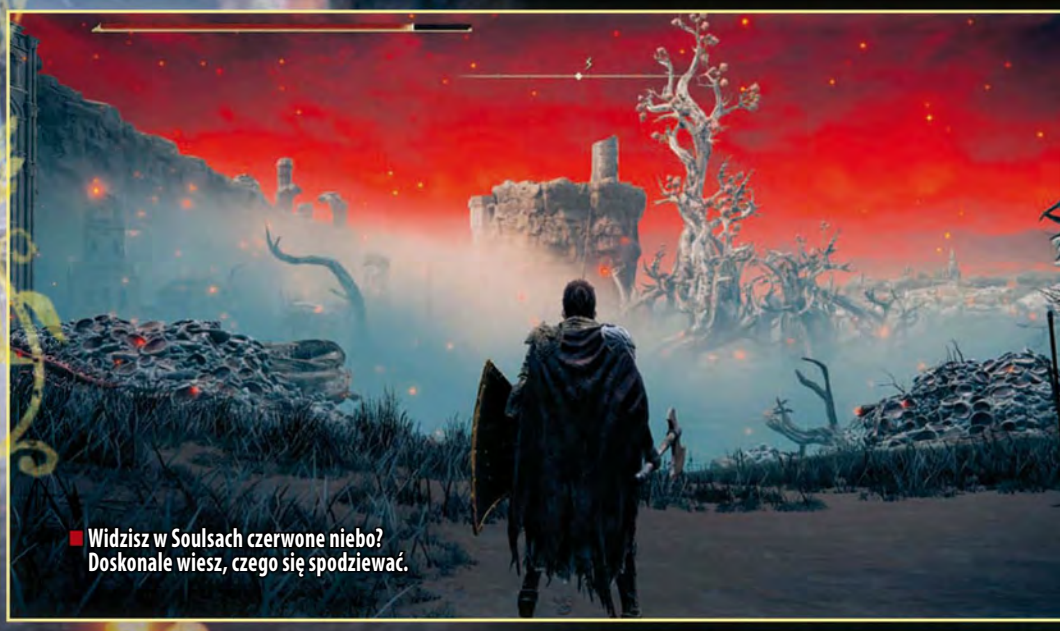
Jesteśmy teraz w zupełnie innym miejscu i w zupełnie innym czasie – ale jedno się od epoki PlayStation 3 i Xboksa 360 nie zmieniło: nowa generacja konsol już teraz dostała swoje „soulsowe doświadczenie", które będzie ją definiować przez najbliższe lata. Jest nim oczywiście Elden Ring.

Nie stanie się tak dlatego, że jest to przełomowa produkcja zmieniająca krajobraz naszej branży w sposób, jakiego jeszcze nie widzieliśmy i nie przewidywaliśmy. Stanie się tak dlatego, że **rynek gier, niestety, opiera się na dość specyficznym rodzaju banalnej cykliczności**.

Działa to tak, że tworzymy jakieś rzeczy, potem zapominamy o ich istnieniu, aż w końcu odkrywamy je na nowo i ewentualnie lekko przerabiamy, żeby pasowały do aktualnych czasów, kontekstów i oczekiwań. Gracze się starzeją, doświadczeni twórcy znikają z branży, zastępuje ich młoda krew, która sięga pamięcią tam, dokąd ma ochotę sięgnąć – czyli, przez specyfikę gier, najczęściej niezbyt daleko. Trudno jest przecież pamiętać o starych, brzydkich, koślawych, drewnianych, niedorobionych, nieprzyjemnych czy po prostu niedziałających produkcjach, które kiedyś tworzyły kanon (albo właśnie przez dowolny z wymienionych problemów do kanonu się nie załapały). Nie dbamy też na poważnie o porządną archiwizację historii naszej branży – no i zmienia się ona na tyle szybko, że wczorajsze rozwiązania (aktualnie widziane jako toporność rozgrywki, marna praca kamery, nieprzekładalne na nic innego guziki dziwnych kontrolerów Nintendo, szalone interfejsy) dzisiaj są już trudne do strawienia.

**W kółko odkrywamy więc na nowo te same rozwiązania, które już kiedyś odkryliśmy, albo rozwiązujemy te same problemy, które już kiedyś rozwiązaliśmy** – i tym samym jesteśmy skazani na cykliczne zachwycanie się „nowymi rzeczami", które z nowością nie mają nic wspólnego. Mogą jednak wydawać się *świeże*. Ten powiew świeżości zawsze wymaga jednak kontekstu – i najczęściej jest odtrutką dla dominujących w branży trendów. Znudziliśmy się już formułą klepaną od lat przez studio X w serii Y? Proszę, oto na scenę, cali na biało, wchodzą... znowu, po raz kolejny, ludzie z FromSoftware.

Przypadek Elden Ringa jest jednak o tyle specyficzny, że do czynienia mamy nie tyle z ponownym odkrywaniem Ameryki, co raczej ze stopniowym posuwaniem się w kierunku jej zachodniego wybrzeża – i dowiadywaniem się po drodze, że tam naprawdę są bogate złoża ropy i złota. Niewiele studiów i niewiele pomysłów ma możliwość faktycznego rozwijania się na przestrzeni wielu lat i odsłon – powolnej



Widzisz w Soulsach czerwone niebo? Doskonale wiesz, czego się spodziewać.

Walki są dynamiczne, efektowne, widowiskowe... a czasami totalnie frustrujące.

iteracji i ewolucji niemal identycznych, niezmiennych od lat koncepcji.

## Reewaluacja

Owszem, ewolucję możemy obserwować też chociażby na przykładzie takich serii jak Assassin's Creed czy Far Cry – te najczęściej dostają jednak po głowie za to, że są w tej ewolucji bardzo, prawdopodobnie za bardzo, zachowawcze. W przypadku Soulsów – i właśnie za to je cenimy – zmiany potrafią być radykalne: mimo że współdzielą znaczną część swojego DNA, nie da się powiedzieć, że Dark Souls, Bloodborne i Sekiro to ta sama gra. Nawet pomimo tego, że gdyby ujednolicić ich styl artystyczny, przerabiając wszystko na fantasy, i postawić obok siebie, mogłoby się wydawać, że patrzymy na to samo. Każda z nich diametralnie różni się od pozostałych. Podobnie jest z Elden Ringiem. To kolejna wersja tego, czego się po Soulsach zawsze spodziewamy, a jednocześnie zupełnie inna gra, którą odkrywać będziemy z przyjemnością.

**Elden Ring jest też przede wszystkim interesującą mieszanką wszystkich swoich poprzedniczek** – podsumowaniem ponad dziesięciu lat eksperymentów, doświadczeń i iteracji – oraz zlepkiem pomysłów wyciągniętych z nich wszystkich po kolei. W najprostszych do przekazania przykładach można zwrócić uwagę na wyciągnięte prosto z Sekiro skakanie czy zachęcanie do agresywniejszej gry supersilnymi guard counterami, które trochę przypominają kontry z Bloodborne'a, zwracające punkty życia. Widać nawiązania do power stances i weapon arts z Soulsów... Ale żadna z tych rzeczy nie jest przecież tym, co sprawia, że Elden Ring ma jednak swoją unikatową – w kontekście serii – tożsamość. Ta stworzona została z elementów gier, którymi Miyazaki od lat się inspiruje. Elementów, których wcześniej do swojej serii nie był w stanie z przeróżnych powodów wrzucić.

Mowa oczywiście o największych zmianach względem dowolnych Soulsów, a jednocześnie największych „selling pointach" Elden Ringa – otwartym świecie i koniu, z pomocą którego ten pierdylion kilometrów kwadratowych mapy zwiedzamy. Dodanie tych akurat elementów dziwić nikogo, kto śledzi temat, w ogóle nie powinno. To, co przychodzi do głowy, to raczej „dlaczego dopiero teraz?". Kozłokoń Torrent to przecież po prostu Agro z Shadow of the Colossus zmieszany z Eponą z The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Czyli – podobnie jak otwarty świat, który na nim przemierzamy – element wzięty prosto z tych dwóch (spośród wielu innych, oczywiście) głównych źródeł inspiracji, jakimi Miyazaki od lat się posługuje(*).

FromSoftware zbierało jednak przez lata doświadczenie – w aspekcie produkcyjnym, poprzez iterację tych samych motywów, ale też chociażby w kwestii marketingu, który sprawnie przekazuje, co właściwie Japończycy mają do zaoferowania. Wszystko to sprawiło wreszcie, że **ludzie, którzy nigdy by serii nawet kijem nie tknęli, teraz spamują w internecie dziesięcioletnimi memami, bo wreszcie na poważnie postanowili dać jej szansę**. I to, poza zdefiniowaniem w świeży sposób pojęcia „otwarty świat w grze wideo", jest chyba właśnie największym osiągnięciem Elden Ringa.

## Miłe początki

Elden Ring znalazł się już więc wśród „najlepiej ocenianych gier wszech czasów" i do teraz, kiedy to piszę, sprzedał się w dwunastu milionach egzemplarzy – czyli o przeszło osiem milionów więcej, niż wydawca przewidywał. I nic dziwnego – jest w końcu produkcją, która nie tylko w sprytny sposób łączy ze sobą wszystkie poprzednie gry Fromsoftu, ale też nadaje im dodatkowy kontekst otwartego świata, czyli formułę rozgrywki, którą od lat znamy i kochamy. Kiedy zestawi się te dwie rzeczy z branżowymi cyklami odkrywania wszystkiego w kółko na nowo, otrzymujemy przepis na sukces. Nie zapominajmy, że pierwsze miejsce na Metacriticu wciąż ma The Legend of Zelda: Ocarina of Time, z której FromSoftware od lat podbiera pomysły.

Jednocześnie miejmy na uwadze to, że czasy się zmieniły – i że współczesnemu

*(*) Tak samo nikogo dziwić nie powinny przecież wciąż liczne nawiązania do „Berserka" – mangi Kentaro Miury, z której Miyazaki i spółka od lat kradną na potęgę.*

graczowi o wiele łatwiej jest zrozumieć polecenie „to teraz idź, dokąd chcesz, i rób to, na co masz ochotę" niż klasyczne „musisz zabić tego przeciwnika, żeby przejść do następnego pomieszczenia". Od każdych poprzednich Soulsów – i z pełną premedytacją wrzucam do worka też Bloodborne'a i Sekiro – można było odbić się w ciągu pierwszej godziny czy dwóch i nigdy więcej nie wrócić. Właśnie dlatego, że stał przed nami jakiś potwór, którego nie byliśmy w stanie ruszyć. To były „gęste" produkcje, które już na starcie rzucały kłody pod nogi, żeby od razu pokazać i przygotować na to, z czym będziemy mieć później do czynienia. Po dwóch godzinach w Elden Ringu przeciętny **gracz, który nie miał z Soulsami rzeczywistego doświadczenia, będzie jeździł na koniu, bijąc byle kogo, byle gdzie i byle po co – i świetnie się przy tym bawił**. Bo wszystko, co zobaczy, będzie nowe, ekscytujące, ale przede wszystkim *świeże*.

**Stary patent z przeciwnikiem, który z zaskoczenia zeskoczy ci na łeb. Zawsze patrz w górę!**

Elden Ring będzie czymś świeżym również dla wielu twórców gier, którzy nie zawsze są hardkorowymi graczami (o czym hardkorowi gracze nie zawsze pamiętają) i można stawiać spore pieniądze na to, że nie mają zaliczonych wszystkich japońskich erpegów wydanych na Dreamcasta. Ale też dla ludzi, którzy do tej pory spędzali czas głównie przy którejś tam kolejnej wersji Pokémonów, Mario czy innym Animal Crossing lub Tetrisie(*).

Ktoś czepliwy(**) mógłby rzucić mi teraz kontrę, że przecież niedawno wyszło podobne w wielu kwestiach The Legend of Zelda: Breath of the Wild, ale równie zgryźliwie odpowiem, że przy wszystkich wspaniałych rzeczach, które ta gra oferowała, nie oferowała ich wystarczająco wielu. Była tak samo rewolucyjnie otwarta w kwestii chociażby systemów (dając możliwość zabawy chemią i fizyką), co uparcie konserwatywna w wielu innych kwestiach (żeby wspomnieć tylko uwłaczające inteligencji sidequesty i koszmarnie nudne zagadki logiczne, na których spędzało się pół gry). Wyszła też wyłącznie na konsoli Nintendo, więc siłą rzeczy grały w nią tylko dzieci *(jeżeli ja jestem w stanie powstrzymać się przed uderzeniem Berlina, to wy też – dop. spikain)*, a do tego była mocno baśniowa w stylistyce, a przez to automatycznie niepoważna. I tak dalej.

## Bicie po twarzy

No, ale wracając do świeżości Elden Ringa w kontekście nowoczesnych gier – co dostajemy od niego w prezencie na samym początku? Słabo wyjaśnione i marnie wprowadzone podstawy rozgrywki? Jak najbardziej – możesz przecież całkowicie pominąć samouczek walki, jeżeli nie masz ochoty zeskoczyć do głębokiej dziury w lokacji startowej, bo przecież boisz się, że się zabijesz. Absurdalnie skomplikowane systemy RPG? Pewnie, bo nawet w kwestii skalowania broni ze statystykami nic się na przestrzeni lat nie zmieniło i wciąż nikt nie ma zamiaru tego świeżakom wyjaśnić. Integralne elementy gry wprowadzane niczym opcjonalne dodatki? No jasne, bo przecież jak nie siądziesz przy odpowiednim ognisku, to nie dostaniesz ani konia, ani możliwości rozwijania postaci.

No i właśnie w tym wszystkim kryje się pewien smutny paradoks.

**Dla ludzi, którzy Soulsy znają i kochają, Elden Ring to wszystkie części serii wrzucone do jednego gara i ładnie wymieszane** – tyle że z paroma dodatkami, które sprawiają, że jeszcze nam się ta potrawa nie znudziła. Wszystko, co kochamy w Soulsach – czyli to, co całkowicie odbiega od standardów naszej

*(*) Niniejszym serdecznie pozdrawiam redaktora naczelnego.*
*(**) Ponownie pozdrawiam redaktora naczelnego.*

Świat pełen jest przepięknych lokacji na horyzoncie, miejsc, które aż chce się odwiedzić...

...i pustki koniecznej do osiągnięcia tego wrażenia.

branży – jest na swoim miejscu (gdyby było inaczej, to przecież bardzo byśmy się zezłościli i o 10/10 w recenzjach można by zapomnieć). To fantastyczna na wielu poziomach gra, o której się myśli i do której się wraca, a która ma wystarczająco dużo głębi i tzw. fun factoru, żeby te powroty nie kończyły się rozczarowaniem. **Jest to też gra niedopieszczona, źle zbalansowana, z wieloma problemami**, na które trudno nie zwracać uwagi, kiedy spędziło się z Soulsami wszelkiej maści ponad dekadę.

Ale te wszystkie niedociągnięcia przecież ostatecznie i tak wybaczymy, bo to w końcu Soulsy – i sami nie będziemy wiedzieć, czy wybaczamy, będąc w pełni władz umysłowych, w fanatycznym szale czy raczej na narkotycznym głodzie. Będziemy więc śmiać się na głos, kiedy spadnie na nas zrzucony znikąd wielki głaz, bo przecież dawno nie byliśmy w Sen's Fortress. Zachichoczemy, kiedy boss ubije nas w parę sekund od wejścia na jego arenę, bo przecież Lady Butterfly. Uśmiechniemy się pod nosem, kiedy uciekając przed atakiem, spadniemy w przepaść i zobaczymy na ekranie YOU DIED, bo przecież dokładnie to samo zrobiliśmy już wiele razy wcześniej w każdej poprzedniej części serii.

Natomiast dla tych, dla których będzie to pierwsza przygoda z Soulsami... No cóż. Elden Ring na pewno będzie dla nich czymś *świeżym*. Dla niektórych może być objawieniem, które skieruje ich w ciekawe strony, a dla części stanie się prawdziwą obsesją. Inni ucieszą się, że wreszcie mogą wsiąść na dość niszową do tej pory karuzelę śmiechu i przystąpią do radosnego zalewania wszystkich podłóg w grze wiadomościami typu „try finger but hole" i „illusory wall ahead", które dla weteranów śmieszne były tak z dziesięć lat temu. Ktoś odpuści sobie zabawę, nigdy nie pokonując pierwszego bossa, ktoś się zmęczy i odstawi ją tuż przed drugim, ciesząc się jednak z tego, że udało mu się zajść dalej niż w którejkolwiek wcześniejszej odsłonie. Ktoś inny wykorzysta każdy możliwy exploit albo wyfarmi miliard leveli i uzna, że skoro gra na to pozwoliła, to „przecież ją uczciwie przeszedłem, przestańcie być gatekeeperami, ważne, że dobrze się bawiłem".

Najzabawniejsze jest to, że wszyscy – zarówno hardkorowcy, jak i świeżaki – będą mieć rację. **Każde podejście do Elden Ringa, z jakim mamy aktualnie do czynienia, jest właściwe. W tym właśnie tkwi prawdziwa magia Soulsów.**

Owszem, osobiście tęsknię za kłanianiem się przed multiplayerowym pojedynkiem w Dark Souls – które oznaczało, że nie będziemy się w trakcie walki leczyć – ale seria stała się tak popularna, że przestałem takich rzeczy od niej oczekiwać. To, czego aktualnie się spodziewam, kiedy gram w sieci, to śmieszków przebranych w najgłupsze możliwe ciuchy, podchodzących do mnie z najbardziej szalonym exploitem, którego jeszcze nie naprawiono. Życie.

## Początek pięknej przyjaźni

Elden Ring w żadnym wypadku nie jest produkcją idealną – obserwując to, co się wokół niego dzieje, nie możemy zapominać, że Soulsom regularnie wybacza się rzeczy, za które inne gry są krytykowane. Ale też chwali się je za to, co już w nich widzieliśmy i za co już je wielokrotnie pochwaliliśmy.

Soulsom wybaczać będziemy jednak nadal, tak samo jak wybaczamy durnowate scenariusze filmom Marvela, bo wciąż żadna inna wielka produkcja nie jest w stanie zaoferować nam podobnych wrażeń. Nie będę tu po raz setny w życiu wyjaśniać, czym te przeżycia są, i zamiast tego zacytuję Crossa, który ślicznie wyjaśnił to w swojej recenzji Dark Souls II:

*(...) jeśli giniesz, zwykle wiesz czemu i masz ochotę wrócić, bo zabiło cię coś INTERESUJĄCEGO. Może trafiła cię trująca strzała zwiastowana przez dziwnie wystającą płytkę w podłodze. Może zmiażdżył cię nagle całym cielskiem ogr, z którym się pojedynkowałeś. Może smoki postanowiły zemścić się za to, że wyciąłeś sobie drogę przez gniazdo pełne ich jaj. Może mimo* »

Mimo wszystko – to najbardziej przystępne i „przyjemne" Soulsy.

*licznych ostrzeżeń wypuściłeś niebezpiecznego psychopatę z celi. (Może kliknąłeś zły przycisk i udowodniłeś sobie, że jesteś niedołęgą). Jednak wszystko to dzięki refleksowi i odrobnie pomyślunku mógłbyś przeżyć – ta świadomość czyni cię ostrożniejszym i mądrzejszym.*

*I tu, nie w samym umieraniu, znajduje się prawdziwy urok Soulsów. Jesteś badaczem świata – odkrywasz jego sekrety, uczysz się zachowań jego mieszkańców (żeby ich skutecznie zabić), a gdzieś w tak zwanym międzyczasie próbujesz sobie poukładać w głowie, co się tu do cholery stało. Z czasem w tym badaniu stajesz się coraz wprawniejszy, przez co z kolei masz większą ochotę kontynuować eksperymenty – i tak w kółko. Nie mogę uderzać złotych rycerzy po drugim cięciu – muszę poczekać na trzecie, wtedy będę miał otwarcie. Ten przeciwnik zacznie niszczyć mnie zaklęciami, jeśli się od niego odsunę – muszę trzymać się więc blisko. Tego typu pojmowanie gier od lat jest nieobce fanom Devil May Cry, Ninja Gaiden Black czy bijatyk, ale FromSoftware dzięki znacznemu spowolnieniu tempa pojedynków i czytelnemu aż do bólu zapowiadaniu każdego ciosu udało się trafić do serc szerszego grona fanów.*

Doskonały wstęp do serii, która zmieniła naszą branżę.

Nic się nie zmieniło – i tak jak to podsumowanie pasowało do Dark Souls II, tak pasuje do Elden Ringa i każdej innej części serii. No, może z koniecznym dopiskiem o tym, że **Fromsoft konsekwentnie przyspiesza rozgrywkę** – co sprawiło, że wielu graczy odbiło się od Sekiro – a niektórzy bossowie w Elden Ringu są już praktycznie żywcem wyrwani z gier pokroju Devil May Cry.

Opisywane przez Crossa podejście do projektowania wirtualnych światów i rozgrywki jest rzadko spotykane w zachodnich grach – i rozbija się to przede wszystkim o podkreślone przez niego słowo. Tworzone w naszych realiach kulturowych gry rzadko są INTERESUJĄCE. Najczęściej są sztampowe i przewidywalne, a przede wszystkim składają się z miliona małych kompromisów. Bo jak to – gracz nie zrozumie? Bo jak to – gracz czegoś nie znajdzie? Bo jak to – gracz się zatnie w jednym miejscu na dwie albo cztery godziny? Zachód notorycznie podaje w wątpliwość praktycznie wszystko, co stanowi o magii i wyjątkowości Soulsów – a jak tego nie robi i usiłuje im dorównać, to najczęściej wypuszcza na świat ich gorszą kopię.

## Koniec pięknej przyjaźni

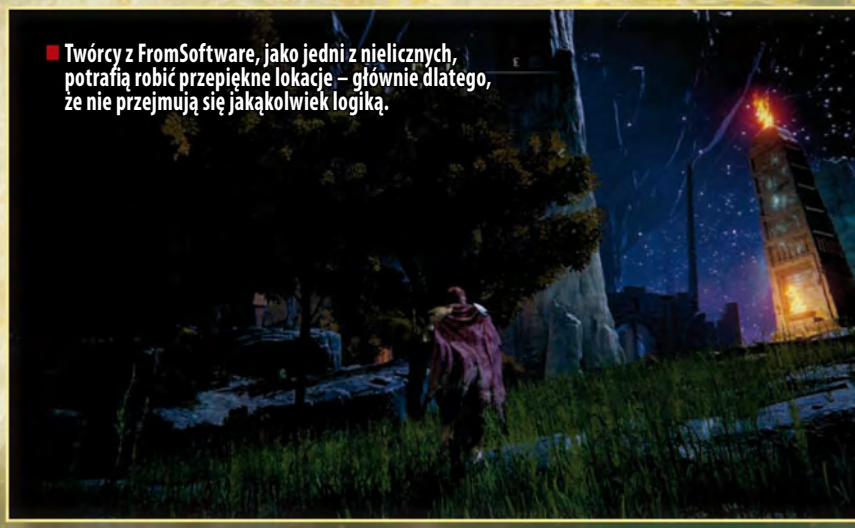
Tę serię cechuje bowiem jeszcze jedna niesamowicie ważna rzecz – **sadystyczne poczucie humoru**. Twórcy uśmiercą cię w dowolnym momencie, i to bez ostrzeżenia, jeśli tylko uznają to za zabawne – a stawianie sprawy w ten sposób sprawia, że nigdy nie czujesz się w pełni bezpiecznie. Idealnym przykładem tego podejścia w Elden Ringu mogą być rozrzucone po mapie ruiny.

Owszem, zrobione są metodą kopiuj-wklej, jak dowolna lokacja do odhaczenia w dowolnej grze pokroju Assassin's Creeda. Różnica jest taka, że trafiając na takie ruiny w Elden Ringu, wiesz, że gdzieś jest zejście do piwnicy, w której czeka na ciebie skrzynka z nagrodą – ale nie wiesz nigdy, czy pilnujący kufra miniboss będzie tuż przed nim, tuż za nim, na powierzchni, czy nie będzie go w ogóle. Nie wiesz, czy wejście do ruin będzie dostępne bez problemu, czy zostało schowane za niewidzialnym murem, w cholernej podłodze (przez co zapytasz: „jak ja miałem na to wpaść, hm?!"), za ścianą z mgły wymagającą specjalnego klucza, czy jeszcze za czymś innym. Może przed wejściem czekać będzie jakaś postać, której się tam nie spodziewałeś? A może ta skrzynka, której szukasz, okaże się nie pojemnikiem na nagrodę, tylko teleportem do kopalni po drugiej stronie mapy, gdzie dostaniesz bardzo boleśnie po zębach, zanim znajdziesz drogę do wyjścia? Albo po prostu udającym skrzynię potworem, który zeżre ci głowę, a przy okazji pół paska zdrowia. Nie dowiesz się, jeżeli nie sprawdzisz. Wszystko się może zdarzyć.

I właśnie dlatego, że wszystko się może zdarzyć, nigdy nie wiesz, czego się spodziewać – a przez to grasz w Soulsy inaczej niż w większość gier, bo oto wreszcie jakaś produkcja naprawdę na poważnie zmusza cię do poświęcenia jej pełnej uwagi. Już to jest radykalnym odstępstwem od nowoczesnego game designu. A kiedy zabieganie o uwagę gracza ma się z głowy, to – pod warunkiem, że nie stosuje się prawdziwych ciosów poniżej pasa – praktycznie nie ma limitu tego, co da się do gry wprowadzić, ani tego, co wszyscy będą w stanie jej wybaczyć.

Podtrzymuję przy tym też opinię, że **Soulsy są jedynymi grami akcji, w których environmental storytelling, czyli opowiadanie historii przez otoczenie, ma szansę sensownie działać**... i rzeczywiście działa. Kiedy wszystko chce cię zabić, to siłą rzeczy dosyć wnikliwie patrzysz na to, co się dzieje na ekranie, i koncentrujesz się na środowisku – a jest

Konkurs na najgłupszy strój – otwarty. Przyjmujemy zgłoszenia.



Twórcy z FromSoftware, jako jedni z nielicznych, potrafią robić przepiękne lokacje – głównie dlatego, że nie przejmują się jakąkolwiek logiką.

na co patrzeć, bo tradycyjnie dla serii masa szczegółów na temat tego wirtualnego świata nie jest przedstawiona słowami. Niestety jednak...

## Chodź, opowiem ci historię

Niestety jednak **opowieść z Elden Ringa to bełkot**, który nie umywa się ani do szaleństwa Bloodborne'a, ani do bardziej „tradycyjnych" koncepcyjnie Soulsów(*). Nikogo w tej grze nie polubiłem tak jak Shanalotte czy Solaire'a, a i rzadko czyjaś historia zainteresowała mnie na tyle, żebym był w stanie ją zapamiętać. Nie ma tu ani Lucatiel, ani Gougha, ani nawet Laurentiusa. Zamiast tego najlepszym motywem w całej grze – tak pół żartem, pół serio – jest wątek meduzy Aurelii (!), o którym żal tu opowiadać, bo jest tak ładny, że po prostu warto odkryć go na własną rękę.

Owszem, oczywiste nawiązanie do Siegmeyera – który tym razem jest dzbankiem z rękami – ma jedną fantastyczną linijkę dialogową, która w ciągu sekundy całkowicie zmienia podejście do tej postaci i sprawia, że ją zapamiętam. Owszem, przyjemnie się czyta historię walki Radahna i Malenii, bo w zaskakujący sposób wywraca do góry nogami charakter konfliktu. Jednocześnie... jeżeli obudzicie mnie w środku nocy, to z pamięci wyrecytuję wam dziesiątki ciekawych motywów z Dark Souls, podczas kiedy **po przejściu Elden Ringa nie byłem w stanie przypomnieć sobie, jak nazywała się połowa postaci, z którymi co chwilę przecież rozmawiałem**.

Tradycyjnie dla Fromsoftu mamy do czynienia z masą ciekawych pomysłów. „Zewnętrzni bogowie", próbujący coraz mocniej oddziaływać na rzeczywistość, która straciła swoją osłonę w postaci tytułowego eldeńskiego kręgu, to świetna koncepcja. Motyw miasta, które zostało zrzucone z chmur meteorytem, i wszystkie „gwieździste" opowieści to fantastyczne rzeczy. Problem w tym, że ostatecznie od tak potężnej gry, świata pełnego tak pięknych lokacji, spodziewałbym się o wiele więcej, niż ostatecznie dostałem. A już zakończenia to śmiech na sali – dawno nie byłem tak rozczarowany.

Oczywiście celowo wyolbrzymiam, bo to nie tak, że jest źle i dostajemy scenariusz na poziomie „The Room". Historia wciąż jest ciekawsza niż w większości nowoczesnych gier wideo, bo przynajmniej się nam nie narzuca. Natomiast na tle innych tytułów z serii Elden Ring wypada blado, bo z wszystkim, co próbuje robić, poprzednie odsłony już dawno temu poradziły sobie lepiej. Może zgorzkniałem, może nie mam już tyle czasu co kiedyś, ale równie prawdopodobne jest to, że motywów, o których ktokolwiek będzie za wiele lat pamiętał, jest tu po prostu mniej niż w innych Soulsach.

Kozłokoń Torrent = jeden z najlepszych koni w grach wideo. Double jump!

Ale tu też mamy do czynienia z cyklicznością naszej branży. Zauważcie, że cztery ostatnie akapity osadziłem w kontekście całej reszty Soulsów – ja nie dostałem ani Havela, ani Artoriasa. Jak jednak zareagują na historię Elden Ringa ludzie, którzy nie mają pojęcia, do czego cały czas tu nawiązuję? Jedyna teoria, jaką mam (internet zdaje się ją potwierdzać), jest taka, że będą traktować ją z dokładnie takim samym zachwytem, z jakim ja mogę opowiadać o królu Vendricku, który... Wiecie już, do czego zmierzam.

## Trudne sprawy

Jak możecie się domyślać po dotychczasowym tonie tego tekstu – Elden Ring ani nie jest dla mnie objawieniem, ani nie stał się moją nową obsesją. Żałuję, bo kiedy tylko pojawia się nowa gra Fromsoftu, liczę na to, że uda mi się jeszcze raz wejść do tej samej rzeki i znowu oszaleć. Możecie też domyślać się, że – jak na soulsoholika przystało – **pomimo wszystkich zastrzeżeń, jakie mam do Elden Ringa, wciąż uważam go za produkcję na wiele sposobów świetną**. To, stety-niestety, jedna z najlepszych rzeczy, w jakie grałem przez ostatnie lata, i prawdopodobnie będę to powtarzał przez kilka kolejnych.

*(*) Celowo nie wspominam nigdzie o George'u R.R. Martinie, bo niczego przy tej grze nie zrobił, i dopóki nie zobaczę dowodów, to nie uwierzę, że cokolwiek, co napisał – może poza paroma nazwami i jakimś niesprecyzowanym lore'em – rzeczywiście w niej wykorzystano.*

Kiedy jednak trochę od tej gry odpocząłem – mając luksus czasu, którego nie dano recenzentom spieszącym się z tekstami na premierę – zaczęła mnie martwić jedna rzecz, czyli, że tak to nazwę, ubisoftyzacja serii. FromSoftware sprzedało już wiele milionów egzemplarzy swoich tytułów. To bardzo bogata firma, którą stać zarówno na bezpieczne tworzenie nowych tytułów, jak i na przetrzymanie ich w produkcji chociażby chwilę dłużej, niż nakazywałby ekipie Miyazakiego dotychczasowy nawyk wypuszczania czegoś co dwa-trzy lata. Gdyby chcieli, Japończycy mogliby przesuwać premiery swoich gier bez większego ryzyka, że ktoś się zezłości albo że coś stracą, bo i tak nie mają konkurencji – ale decydują się tego nie robić, na czym oczywiście cierpi jakość ich gier.

## Kopiuj-wklej

I nie mówię o tym dlatego, że przeszkadzają mi animacje wyciągnięte jeszcze z pierwszego Dark Souls czy przeciwnicy skopiowani stąd i zowąd – bo nie przeszkadzają. Tak samo jak nie widzę problemu w tym, że mapa Far Cry'a Primal została wyciągnięta z Far Cry'a 4. Wręcz przeciwnie: z reguły jestem pełen podziwu dla ludzi, którzy produkują niektóre gry tak mądrze, że wiele rzeczy da się w kolejnych odsłonach cyklu wykorzystać ponownie.

To, co faktycznie mi przeszkadza, są elementy znacząco odbiegające od standardu, którego chciałoby się oczekiwać – **najlepszym przykładem takich niedorobionych aspektów Elden Ringa są podziemia**. Nigdzie indziej w tej grze nie widać tak bezczelnego kopiuj-wklej jak w kolejnych identycznych, szaroburych, kwadratowych lochach wypełnionych marnymi niby-zagadkami, nieciekawymi przeciwnikami i powtórkami bossów. Podobnie sprawa się ma z kopalniami – jedno i drugie wywiązuje się z konkretnych gameplayowych zadań (w kopalniach znajdujemy więc na przykład kamienie potrzebne do ulepszania broni), ale pod względem filozofii projektowania gier niczym się to nie różni od fortów z Assassin's Creeda. No, może tym, że jeśli chodzi o obozowiska umieszczone na ziemi, a nie pod nią, to level design Ubisoftu stoi w większości przypadków na wyższym poziomie.

Podobnie niektórych graczy boleć mogą przeklejani z miejsca na miejsce, od pewnego momentu już notorycznie, przeciwnicy i minibossowie. Nie mam z tym osobiście wielkiego problemu, bo żeby wyprodukować na poziomie Soulsów, dajmy na to, animacje wrogów, trzeba się strasznie wykosztować. Trudno jednak nie zgodzić się z tym, że są na gigantycznej mapie Elden Ringa miejsca, których równie dobrze mogłoby nie być – bo po co mają istnieć, skoro widzimy w nich dokładnie to samo, co wcześniej?

To przykłady rzeczy, które FromSoftware byłoby w stanie bez najmniejszego problemu zrobić lepiej – wystarczyłoby, żeby twórcy mieli na to więcej czasu. To samo tyczy się kosmicznie zepsutego balansu przeróżnych fundamentów gameplayowych w wersji premierowej(*) czy absurdalnych exploitów i błędów(**), które są i będą stopniowo łatane.

Ostatecznie, kiedy myślę o Elden Ringu, tak naprawdę tylko jedna rzecz spowodowała, że nie chce mi się jeszcze do niego wracać. **Jedna kwestia sprawiła, że nie bawiłem się tak dobrze, jak chciałbym się bawić. Walki z bossami.** Praktycznie każdy z nich dysponuje jakimś atakiem zabijającym cię na strzała, a większość ma niekończące się combosy oparte na połamanych rytmach – co zmuszało mnie do grania pasywnie, zbyt często zmieniając niesamowite widowisko (a tych jest wiele i Fromsoft przeszedł w tej kwestii sam siebie) w sprawdzian z cierpliwości.

### Przeczytaj recenzję

OCENA **10**

**Elden Ring jest ukoronowaniem ponad dekady twórczości Miyazakiego i FromSoftware oraz świetnym przykładem na to, jak w doskonale znanej – i nieco już zużytej – formule rozgrywki odnaleźć zupełnie nowe pokłady zabawy. Otwarty świat współgra z gatunkiem idealnie, a przy tym wciąż czuć, że to dzieło autorów Dark Souls.**

Pełną recenzję autorstwa Witolda przeczytasz na cdaction.pl.

**Metoda stworzenia typowego eldenringowego przeciwnika: weź coś, przeskaluj razy 5 lub 10, fajrant.**

Patrzę na to i, kurde, aż chce mi się wrócić do grania.

Ale nie będę się o tym – i wielu innych małych, irytujących rzeczach – rozpisywać, bo mógłbym się tak czepiać długo, poruszając jeszcze z miliard tematów, które mnie w tej grze na różne sposoby cieszą lub irytują. Wtedy ten tekst zbliżyłby się jednak niebezpiecznie do „standardowej recenzji" – a tego wszyscy pewnie chcielibyśmy uniknąć, bo musiałbym na szybko odhaczyć podpunkty z podręcznej listy Rzetelnego Recenzenta. (Ta, w skrócie, sprowadza się do „o czym to jest, jak się w to gra, jak to wygląda, no i jak to brzmi, ale o tym napisz tylko wtedy, jeżeli starczy miejsca"). Jak dla mnie kluczową sprawą, którą trzeba zrozumieć, jest to, że w przypadku Soulsów te wszystkie standardowe kategorie oceniania gier ostatecznie nie są ważne.

## Do brzegu

Ważne jest to, co Soulsy mają nam do powiedzenia na temat tego, w którym cyklu branży się aktualnie znajdujemy – i czy w ogóle coś do powiedzenia mają. O ile Dark Souls III i Sekiro mocno mnie pod tym względem zawiodły, o tyle **Elden Ring znów jest ważnym komentarzem na temat standardu „dużej gry"**, z jakim aktualnie mamy do czynienia. Na temat tego, czym są w 2022 roku wysokobudżetowe produkcje i czego możemy lub powinniśmy w przyszłości od nich wymagać. Tym razem doczekaliśmy się więc komentarza dotyczącego „erpegopodobnych produkcji z otwartym światem", od których od lat nie da się opędzić. I na tym tle, jak się okazuje, premiera Elden Ringa jest zjawiskiem na miarę Dark Souls. Nikt nie rozmawia już o dodatku do Valhalli czy nowym Horizonie *(no, może poza naszą autorką na najbliższych stronach tego numeru CDA... :p – dop. spikain)*. Te gry nagle, z dnia na dzień, wydają się... stare. Zbyt zachowawcze. Zbyt protekcjonalne. Zbyt nudne.

Jestem tą grą jednocześnie zachwycony i zniesmaczony.

Wszyscy rozmawiają natomiast o tym, co dostarczyło nam FromSoftware. Co ciekawe, jeżeli objawieniem nazwiemy na przykład zjawisko, które pojawiło się nagle i odkryło przed kimś coś dotąd nieznanego, to... Elden Ring żadnym objawieniem nie jest. Ktoś, kto śledził temat, wiedział dobrze, że nadejdzie, i od dawna spodziewał się dokładnie tego, co ostatecznie dostaliśmy – **nie doczekaliśmy się rewolucji w formie i treści, bo zamiast tego mamy niesamowitą i niespotykaną możliwość obserwowania trwającej już ponad dekadę ewolucji**. Ewolucji formuły, którą zapoczątkowało Demon's Souls, a którą Elden Ring wynosi na nowy poziom. I na tej podstawie możemy też próbować zgadywać, z czym będziemy mieć do czynienia za kolejne trzy lata, kiedy najprawdopodobniej doczekamy się jego kontynuacji.

Ale tak jest pod warunkiem, że ktoś temat śledził. Jeżeli nie, to okazuje się, że właśnie takiej gry – czasami nieprzyjemnej, często nieprzystępnej, ale zawsze traktującej nas poważnie – aktualnie potrzebowaliśmy. Nie dlatego, że Elden Ring ma do powiedzenia cokolwiek nowego, ale dlatego, że cykl dotarł do miejsca, w którym Elden Ring na tle całej reszty branży ma do powiedzenia coś *świeżego*.

Jeżeli obsesją jest niemożność uwolnienia się od natrętnych myśli, obrazów lub wykonywania ciągle tych samych czynności, to ja od Elden Ringa – w przeciwieństwie do, na przykład, dwóch pierwszych części Dark Souls – byłem w stanie uwolnić się bardzo szybko. O innych mówić nie mogę, bo to akurat jest bardzo indywidualna kwestia. Jestem Elden Ringiem jednocześnie zachwycony i zniesmaczony. Mam ochotę w niego zaraz zagrać i zrobić sobie od niego półroczną przerwę. Wspominam jego wspaniałe momenty, ale wolałbym wbić sobie gwóźdź w stopę, niż powtarzać kiedykolwiek kilka innych. Chętnie znalazłbym te wszystkie podziemia, które ominąłem, i wybił w nich wszystkich przeciwników – ale jednocześnie gdybym mógł nakrzyczeć na kogoś, kto zalał podłogi szkarłatnymi toksynami, to darłbym gębę przez godzinę. Kusi mnie rozpoczęcie od nowa, tym razem inną postacią, i zabawa przeróżnymi dziwnymi buildami – ale jednocześnie przed chwilą sprawdziłem, czy zapowiedziano już Nioh 2 na Xboksa i zasmuciłem się, że pewnie nigdy się go na tej platformie nie doczekam, a chętnie bym do niego wrócił.

No i jak tu najnowszą grę Fromsoftu sprawiedliwie ocenić?

Czy Elden Ring zmienił cokolwiek w moim rozumieniu gier? Nie. Czy stanie się standardem i kluczowym punktem odniesienia dla całej branży na najbliższe lata? Prawdopodobnie tak. Czy bawiłem się przez większość czasu świetnie? Owszem. Czy ta gra ma masę problemów i niedoróbek? Jak najbardziej. Czy warto w nią zagrać? Nie. Zagrać w nią po prostu trzeba. |CDA|

*(*) Żeby zobrazować skalę tego absurdu: przed patchem 1.03 ulepszenie zwykłej broni na maksa kosztowało sumarycznie 482 400 dusz, a magicznej – 97 000. Po patchu ulepszenie zwykłych broni wymaga już tylko 129 600 dusz.*

*(**) Jeden z mieczy przed patchem 1.03 był w stanie zadawać – tak na oko – z 3500 punktów obrażeń jednym, dobrze wycelowanym atakiem. Teraz zadaje jakieś 1200. Istniał też build, którym dało się uśmiercać innych graczy, po prostu będąc blisko (nawet nie atakując). I tak dalej, i tym podobne.*

PLATFORMY PC, PS5, PS4, XSX, XBO PRODUCENT ROCKSTAR NORTH WERSJA PL NAPISY
OTWARTY ŚWIAT, GANGSTERSKA

Wrócił do Los Santos: **Krigor**

**Gdy uruchomiłem po raz kolejny GTA V, pierwsze, o czym pomyślałem, to... Ingrid Bergman. W jednej z najsłynniejszych scen w filmie „Casablanca" z 1942 roku, słuchając fortepianu, wypowiada ona kwestię, która zapisała się w popkulturze – „zagraj to jeszcze raz, Sam".**

**Oczywiście** sam utwór – „The Song As Time Goes" – ma niewiele wspólnego z GTA V. Piosenka ta, będąca niejako podsumowaniem relacji między postaciami granymi przez Bogarta i Bergman, jest opowieścią o miłości – ale też o dążeniu do rzeczy ponadczasowych. Trudno tu wyszukiwać analogie między treścią wspomnianego utworu a gry, zresztą wie o tym każdy, kto widział, jak wiele do powiedzenia w kwestii stosunków damsko-męskich miał Trevor. Jednakże ogólny nastrój nostalgii pasuje do kolejnej reedycji GTA V jak ulał.

O ile „Casablanca", podobnie jak wiele innych filmów, zestarzała się pięknie, o tyle z grami częstokroć jest pod tym względem gorzej. Powrót do starych, niegdyś ukochanych tytułów nieraz kończy się jak szukanie po latach w internecie osób, w których byliśmy zadurzeni, mając naście lat. **Niby człowiek się uśmiecha i mile wspomina, jednocześnie jednak czuć, że czas zdążył już zrobić swoje.** Właśnie tak mam z GTA V. Ostatnia odsłona gangsterskiej serii Rockstara nadal potrafi zaskoczyć, wciąż można w niej znaleźć mnóstwo klimatu. Równocześnie widać w kilku miejscach, że w tym roku stuknie jej dziewięć lat, a odświeżona na PS5 oprawa graficzna wygląda jak próby ukrycia zmarszczek makijażem z ray tracingu.

## Inwestycje i przychody

Gra, jak pewnie pamiętacie, powstawała w bólach, co stało się niejako tradycją Rockstara, ale i – co jest paradoksalne – pomogło ugruntować pozycję firmy w oczach odbiorców. W powszechnej opinii na Gwiazdy Rocka po prostu można liczyć. Oczywiście to obraz wyidealizowany i nadszarpnięty niedawną reedycją klasyków z serii GTA. Tę ostatnią przygotowało jednak studio Grove Street Games, a produkcje Rockstara powstają długo, wychodzą, kiedy są gotowe, i nie zawodzą.

Prace nad „piątką" zaczęły się już w 2008 roku, tuż po premierze „czwórki" – jak więc łatwo policzyć, trwały pięć lat. Uczestniczył w nich jakiś tysiąc osób, na co złożyły się siły Rockstar North i wsparcie reszty grupy Rockstar Games (obejmującej m.in. studia w Londynie, Indiach, Kalifornii czy Toronto). **Według zewnętrznych analiz produkcja GTA V wraz z marketingiem kosztowała ok. 265 milionów dolarów**, co czyniło wówczas „piątkę" najdroższą grą w historii. (Warto wspomnieć, że wydatki na stworzenie gry zwróciły się już na etapie preorderów!). Nic zatem dziwnego, że Rockstar robi wszystko, żeby wycisnąć swoje najpopularniejsze dziecko jak cytrynę.

Pomaga w tym fakt, że olbrzymim sukcesem okazał się towarzyszący fantastycznej kampanii fabularnej tryb sieciowy. W 2016

Grafika w GTA V na sprzęcie Sony jest nierówna. Niektóre kadry jak najbardziej się bronią...

## Steven Ogg: jestem Trevorem!

Każdy ma swojego ulubieńca, ja jednak spośród trójki bohaterów GTA V ubóstwiam Trevora. To zdecydowanie najbardziej wyróżniająca się postać, która działa zresztą trochę jak płomień świecy na ćmy: przyciąga, choć wiadomo, że kontakt skończy się źle. Trevora zagrał Steven Ogg – kanadyjski aktor, którego możecie znać z roli w serialu „Westworld". Wcielił się tam w Rebusa, członka gangu i prześladowcę Dolores, dość charakterystycznego za sprawą brody i melonika. Zagrał również główną rolę w filmie „Solis" z 2018 roku, a także drugoplanową w „The Walking Dead". Jako ciekawostkę związaną z produkcją gry można natomiast przytoczyć fakt, że niektóre ze scen do GTA V aktor nagrywał, paradując, zupełnie jak Trevor, w samych gaciach – po to, by lepiej wczuć się w kreowaną przez siebie postać.

Zdjęcie: Sven Mandel, CC BY-SA 4.0

...inne zaś boleśnie przypominają, że mamy do czynienia ze starą grą.

Samochodami wciąż jeździ się przyjemnie, tym bardziej że gra zaskakuje mnóstwem szczegółów, których próżno szukać nawet w wielu nowych produkcjach.

roku Rockstar ujawnił, że na samych tylko mikrotransakcjach w multiplayowej odnodze swojej gry zarobił 500 milionów dolarów. Długie życie tytułu nie byłoby jednak możliwe, gdyby Rockstar nie dbał również o bezustanny rozwój marki. Pod koniec zeszłego roku ukazało się... czterdzieste rozszerzenie do GTA Online. Każde z nich w mniejszym lub większym stopniu

Rockstar robi wszystko, by wycisnąć Grand Theft Auto V jak cytrynę.

wzbogaca rozgrywkę, gracze nie narzekają więc na nudę. Wszystko to owocuje wartkim strumieniem pieniędzy: w 2020 roku Gwiazdy Rocka zarobiły na swoim dziecku niemal miliard dolarów. Nic dziwnego zatem, że o GTA VI nie słychać w zasadzie nic, a firma cały czas odcina kupony – czego najlepszym przykładem jest właśnie kolejna wersja GTA V.

### Takie trio

Tym, co po tylu latach wciąż się w „piątce" podoba, jest bez wątpienia konstrukcja postaci i relacje między nimi. **Pierwszy raz w historii serii twórcy zdecydowali się na przedstawienie nie jednego, lecz trzech bohaterów.** Zrobiono to w bardzo ciekawy sposób – gdyby połączyć ich w jedną postać, dostalibyśmy wręcz archetypowego bandziora. Michael to uosobienie chciwości, która sprawia, że po nieudanym napadzie na bank ląduje na czterech łapach, w willi w Los Santos. Franklin to przede wszystkim gangsterska ambicja. Kojarzycie rozmowę z właścicielem komisu jakoś na początku gry? No właśnie – kontrast pomiędzy Franklinem a Lamarem jest wprost uderzający, mimo że zajmują początkowo tę samą pozycję, tak w robocie, jak i w getcie. Trevor z kolei jest chodzącym szaleństwem i chaosem.

Pozwalając przełączać się między tą trójką, Rockstar funduje graczom wciąż działającą i dostarczającą wielu emocji huśtawkę nastrojów, motywów i stylów, która pozostaje z nami do napisów końcowych. To bez wątpienia jedna z najjaśniejszych stron GTA V – nawet po latach, w czasie których branża poszła przecież do przodu. Pewnie, są tu fragmenty fabuły szyte grubszymi nićmi i naiwność wynikająca z samej formy – to w końcu gangsterskie pif-paf łączące współczesne kino klasy B z niekiedy absurdalną akcją. Nie zmienia to jednak faktu, że scenariusz śledzi się dobrze.

Gra bez wątpienia **punktuje również dbałością o szczegóły – pod tym względem GTA V wciąż rozkłada na łopatki większość tytułów**. Z takim Cyberpunkiem nawet nie ma co porównywać dzieła Rockstar North. Po przykłady na to, ile wysiłku Rockstar włożył w dopracowanie drobiazgów, zapraszam do ramki „Te szczegóły!". Tę pieczołowitość cały czas »

## Te szczegóły!

Nie tak dawno temu, gdy Cyberpunk był dyżurnym chłopcem do bicia, sporą popularnością cieszyły się porównania zestawiające grę Redów z GTA V. Nie bez kozery: tytuł Rockstara nawet po latach zaskakuje dopracowaniem detali, które nijak nie wpływają na rozgrywkę, ale równocześnie sprawiają, że czasem człowiekowi szczęka opada – zwłaszcza że mówimy o przeszło ośmioletniej grze. Oto niektóre z takich diamencików.

- Główny bohater po opuszczeniu szpitala ma widoczne blizny.
- Gdy otwierasz drzwi samochodu, włącza się jego wewnętrzne oświetlenie.
- Jeśli wkurza cię dźwięk komórki postaci, możesz go w opcjach telefonu zmienić lub ustawić sobie wibracje.
- Ślady zamoczenia ubrania są zgodne z tym, jak głęboko wejdziesz np. do morza. Krótko po wyjściu z wody chlupie ci również w butach.
- Gdy palisz samochodem gumę, ludzie przystają i patrzą, co się dzieje.
- Jeśli przebiegniesz większy dystans, twoja postać się spoci.
- Jadąc samochodem, możesz włączyć i wyłączyć jego światła, ale tylko wtedy, gdy nie bawisz się telefonem, bo wtedy twoja postać ma zajętą rękę.
- Przechodnie robią się nerwowi, gdy ich śledzisz. Najpierw się odzywają, potem przyspieszają kroku, a gdy nie odpuszczasz, zaczynają uciekać.
- Zależnie od uszkodzeń kół pojazdów zmienia się model jazdy, czuć również korespondujące z tym drżenia kontrolera. Wibracje pada oddają także zmianę biegów i to, którym kołem wjedziemy np. na krawężnik.
- Można skopać auto – wówczas pojawią się wgniecenia w karoserii.
- Gdy naciśniesz prawego analoga, żeby spojrzeć w samochodzie za siebie, bohater w tym czasie popatrzy w lusterko wsteczne.
- Bohaterowie gry różnią się od siebie m.in. długością snu oraz używanymi telefonami. Jeden ma odpowiednik iPhone'a, drugi Androida, trzeci – smartfona z nieistniejącym już systemem Windows Phone.

Miasto, w którym toczy się akcja, jest mocno inspirowane Los Angeles. Bez problemu znajdziemy tu obiekty z tamtych okolic.

Słoneczny patrol? Tego na plażach wzorowanych na Santa Monica nie mogło zabraknąć.

## GTA Online w liczbach

**34 miliony** – tylu graczy (według danych z zeszłego roku, podobnie zresztą jak większość przytoczonych tutaj liczb) odwiedziło GTA Online od czasu jej uruchomienia. Dla porównania: populacja Polski to nieco ponad 38 milionów.

**1,4 kwintyliona** – tyle wirtualnych dolarów zgromadził jeden z graczy. Można za to kupić ponad 700 tysięcy samochodów Pegassi Osiris.

**2,5 miliona** – tyle już najzupełniej prawdziwych dolarów Rockstar zarabiał każdego dnia roku 2020 na GTA V i GTA Online.

**224** – z tylu krajów pochodzą gracze logujący się do GTA Online.

**145 tysięcy** – tyle osób grało jednocześnie w GTA Online na początku marca 2022 według serwisu Steam Charts.

# Wersja na PlayStation 5 to patch, który pudruje starą już grę.

widać i niezmiennie może się podobać. Czasem aż trudno uwierzyć, że twórcom chciało się aż do tego stopnia.

## Co z tą piątką?

Jak nietrudno policzyć, edycje na PS5 i Xboksa Series X/S to już odsłony hulające na szóstej i siódmej z kolei platformie. Nie jest to może wynik Minecrafta czy nawet Skyrima, ale tak czy inaczej robi kolosalne wrażenie. **Miałem przyjemność wrócić do GTA V na konsoli Sony i... z początku trochę się zawiodłem.** Gra działa w trzech trybach graficznych. Po wybraniu opcji „jakość" dostajemy ray tracing, rozdzielczość natywną 4K i 30 fps-ów. W przypadku „wydajności" płynność wzrasta do 60 klatek animacji, jednak odbywa się to kosztem rozdzielczości skalowanej do 4K i wyłączenia technologii śledzenia promieni światła. Jest i tryb wydajności z ray tracingiem – w porównaniu do poprzedniego spodziewajcie się jednak większych spadków liczby klatek na sekundę w bardziej wymagających scenach.

Ja najczęściej korzystałem z pierwszego z wymienionych ustawień. I choć na ogół było dobrze, niekiedy – na szczęście bardzo rzadko – dawało się odczuć spadki wydajności. Jest to mimo wszystko rozczarowujące, zważywszy na to, że przecież mówimy o przeszło ośmioletniej grze. Dziwi mnie też nieobecność trybu jakości bez ray tracingu. Oczywistym wydaje się fakt, że powinniśmy mieć możliwość uruchomienia GTA V w 4K i 60 fps-ach bez śledzenia promieni światła.

Ucieszyła mnie za to świetna obsługa pada do PS5 i to, że **całość – nie licząc rzadkich spadków wydajności – nie zawodzi pod względem technicznym**. Po prostu działa bez żadnych humorków, a od uruchomienia gry do przejęcia kontroli nad postacią mija zaledwie 35 sekund (pamiętacie premierową wersję na PC? Można było pójść zrobić sobie kawę...). Gra leży jak znoszone buty: nic nie uwiera, nie powoduje irytacji. Ale jak to ze starym obuwiem bywa, widać, że już nie błyszczy – i to w zasadzie na każdym, nomen omen, kroku. To produkcja, która pod względem graficznym lata świetności ma już za sobą i nikogo nie zaskoczy pozytywnie oprawą. Cała reszta zaś jest przyjemna i w niektórych aspektach nie zestarzała się niemal w ogóle. Kto jeszcze nie grał, niech kupi – i wyczekuje z padem w ręku na nadejście „szóstki". Bo, do jasnej cholery, czas najwyższy. |CDA|

**PRZECZYTAJ RECENZJĘ**

OCENA **8**

Dobrze wrócić na stare śmieci. Choć nowej jakości tu nie widać, gra nadal jest bardzo przyjemna, a dbałość o detale niekiedy wręcz zachwyca. Przydałoby się jednak, żeby Rockstar pomyślał o wypuszczeniu „szóstki" – czas najwyższy. „Piątkę" zaś traktujcie jak klasyka, którego warto zobaczyć – szczególnie jeśli jakimś cudem go ominęliście.

**Pełną recenzję autorstwa Krigora przeczytasz na cdaction.pl.**

tp-link

# NOWA generacja WiFi w Twoim domu

## Router WiFi 6 AX3000

**Archer AX55**

**Niesamowicie szybkie WiFi do 3 Gb/s**
Ultrapłynna transmisja

802.11ax 1024-QAM 4x dłuższy symbol Kanał 160 MHz

802.11ac 256-QAM

Router wykorzystuje modulację 1024-QAM oraz kanał o szerokości 160 MHz, by zwiększyć wydajność sieci i uzyskać niezwykle wysokie prędkości połączeń WiFi. Korzystając z symulatora VR nie doświadczysz zakłóceń, a streaming filmów 8K zapewni Ci niesamowite doznania.

**4x większa pojemność**
Rozwiązanie dla przeciążonych sieci

802.11ax MU-MIMO OFDMA Kolorowanie BSS 4X

802.11ac

Router korzysta z technologii MU-MIMO, OFDMA oraz kolorowania BSS, co pozwala zwiększyć pojemność sieci aż czterokrotnie. Podłącz bezprzewodowo tyle sprzętów ile potrzebujesz i zmień swój dom w wirtualne królestwo.

**Wyeliminuj zakłócenia generowane przez sąsiadów**
Mechanizm kolorowania BSS

Sieci bezprzewodowe, z których korzystają Twoi sąsiedzi mogą być przyczyną zakłóceń sygnału WiFi w Twoim domu. Mechanizm kolorowania BSS eliminuje ten problem. Router oznacza ramki swojej sieci, dzięki czemu urządzenia ignorują transmisje z sąsiednich sieci.

www.tp-link.com.pl

PLATFORMY PS5, PS4 PRODUCENT GUERRILLA GAMES WERSJA PL PEŁNA
AKCJA, POSTAPOKALIPSA, MECHANICZNE DINOZAURY

## Napina łuk po raz drugi: **Ranafe**

**Z Aloy witam się jak z długo niewidzianą znajomą – z rezerwą, bo nie wiem, czy upływ czasu zanadto jej nie zmienił i czy rozpoznam w niej dawną przyjaciółkę.**

**Pamiętam** moje pierwsze spotkanie z Aloy. To, jak walczyła o swoje miejsce w plemieniu Nora i mimo statusu wyrzutka potrafiła stanąć w jego obronie. Przez całą drogę do wielkiego finału nie opuściły jej poczucie obowiązku i rozbrajająca naiwność w relacjach z ludźmi. Nie była słodka, podstępna ani też specjalnie skomplikowana, ale była „jakaś". Nie rzucała efektownymi one-linerami, tylko mówiła prawdę.

Była jednak bardzo młoda i wiele z tego, co się wydarzyło, odarło ją ze złudzeń co do natury ludzkiej. Pod koniec miałam wrażenie, że jest przede wszystkim naprawdę zmęczona, i życzyłam jej świętego spokoju. Biorąc pod uwagę interesujący motyw, na jakim oparta była fabuła – dziewczyna szukała prawdy o swoim pochodzeniu i odpowiedzi na pytanie, dlaczego różni się od innych – obawiałam się, że kontynuacja Horizona niczym mnie nie zaskoczy.

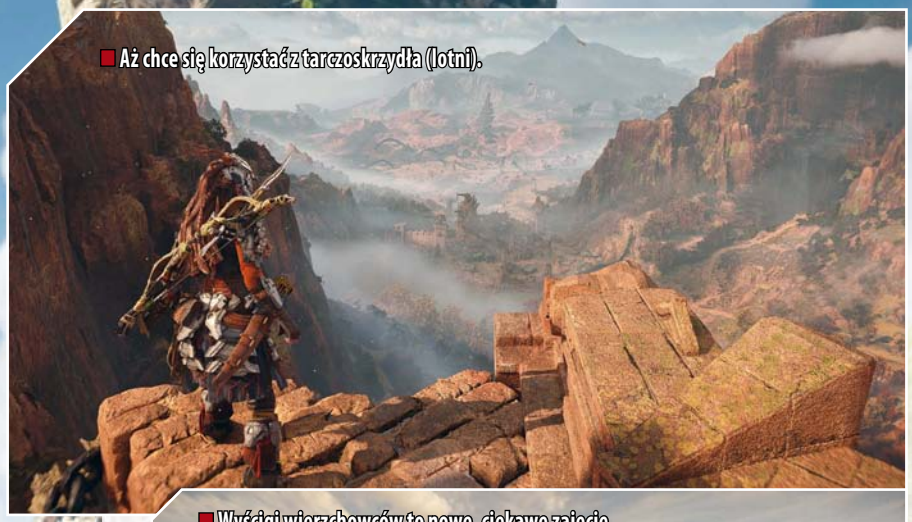
Spodziewałam się, nie bez radości, że dostanę podkręconą graficznie pierwszą część gry. **Polubiłam wizję upadku cywilizacji, po którym ludzie żyją na wzór pierwotnych plemion, adaptując ruiny dawnego świata na swoje potrzeby.** Oczekiwałam więcej terenu do eksploracji, a na nim rozsianych tu i ówdzie fantazyjnych modeli maszyn, do których postrzelam sobie z łuku. Liczyłam na to, że przetrzepię pozostałości jakiegoś słynnego miasta w poszukiwaniu holodzienników moich – znaczy się, Ranafe – hipotetycznych potomków. **Pod względem mechanizmów walki i poznawania świata „jedynka" była bardzo dobrą grą akcji** i wolałam, by Guerrilla Games nie przeprowadzało żadnych eksperymentów.

Efekt jest taki, że owszem, zostałam pozytywnie zaskoczona, ale też niektóre moje obawy się potwierdziły.

### Historia wiecznie żywa

W zapowiedziach Forbidden West przewijała się postać Sylensa, towarzysza Aloy, który przez większość „jedynki" prowadził dziewczynę jak na sznurku, ewidentnie mając o świecie większe pojęcie, niż chciałby przyznać. To w dużej mierze dzięki niemu bohaterka wiedziała, dokąd się udać, by odnaleźć źródło poważnego zagrożenia. W drugiej części Sylens ponownie popycha Aloy do dalekiej podróży. O ile jednak zdążyliśmy przywyknąć do jego niejasnych motywów, o tyle już jego nowi sojusznicy wzbudzili podejrzenia. Otóż widziano go w otoczeniu niejakiej Regalii, przywódczyni buntowników, której nie podoba się, że Tenakthowie zamieszkujący zakazany zachód zamierzają zawrzeć sojusz z imperium Króla Słońce. Po krótkim wprowadzeniu osadzonym na obszarze znanym z końcówki Zero Dawn Aloy udaje się na spotkanie przedstawicieli zwaśnionych plemion.

Śpieszę uspokoić, że na szczęście nikt nie był tak naiwny, by uczynić ją ambasadorką. Łowczyni wyrusza na wrogie tereny w ślad za Sylensem i wykorzystuje status bohaterki jedynie do przekroczenia granicy. Spodziewałam się podstępnej gry politycznej mającej na celu pokonanie buntowników, ale po kilku godzinach nastąpił przełom, który wywrócił mój światopogląd (w ramach gry oczywiście) do góry nogami. Nie zdradzę go wam,



Aż chce się korzystać z tarczoskrzydła (lotni).

Wyścigi wierzchowców to nowe, ciekawe zajęcie.

## Czy trzeba znać „jedynkę”?

**Pierwszą godzinę w Forbidden West spędzamy z niejakim Varlem, przed którym Aloy odkrywa sekrety swojej misji. Jest tego sporo i zrozumienie sytuacji wymaga znajomości technologii niedostępnej plemionom, dlatego dziewczyna opisuje historię z pierwszej części, zdradzając też tajemnicę swojego pochodzenia. Jest to niezłe wprowadzenie do „dwójki”, ale wciąż lepiej jest poznać te wydarzenia, uczestnicząc w nich.**

powiem tylko, że problemy na ziemiach Tenakthów wyglądają przy tym jak kłótnia dzieci o cukierka w cieniu wojny totalnej.

### Warto rozmawiać

Muszę zaznaczyć, że poprawiła się jakość dialogów. W pierwszej części były one płaskie i nie zdołały wzbudzić we mnie większych emocji. Najwidoczniej jednak do scenarzystów z Guerrilla Games dotarły opinie graczy, bo **nie dość, że napracowali się nad mimiką, to jeszcze zadbali o rozbudowane interakcje**. Nadal sporo jest gadania o niczym, ale zdarzają się zabawne momenty, a niektóre postacie są naprawdę nieźle napisane.

stety wykorzystany, bo niewiele możemy w niej zmienić.

Fabuła i dialogi są więc pozytywnym zaskoczeniem. Niestety gorzej jest z niektórymi mechanizmami, w tym walką.

### Chaos, widzę chaos

Największy problem mam z kontrolą sytuacji na placu boju. **W pierwszej części namierzanie wroga było automatyczne, w drugiej natomiast, by skupić uwagę Aloy na konkretnej maszynie, trzeba najpierw odpalić fokusa** (czyli coś w rodzaju holograficznego smartwatcha), a potem zaznaczyć cel. W dynamicznych

na twarzy obserwowała moje poczynania w Horizonie, niechcący dobiłam własnego wierzchowca, który leżał na boku, czekając, aż go wyleczę. Byłam bardzo zaskoczona rozwojem wypadków i pozostało mi tylko sięgnąć po wcześniejszy zapis gry (czytaj: zmuszono mnie, by „ratować konika”). Cieszy mnie, jeśli walka jest wyzwaniem, ale problemy z ustalaniem celu nie należą do moich ulubionych sposobów podnoszenia poziomu trudności.

### Łowczyni do zadań specjalnych

Nie byłoby tych narzekań, gdybym grała tak, jak lubię najbardziej, czyli bawiąc się w snajpera i eliminując wrogów z ukrycia. Obserwowanie mnie, gdy gram w takie tytuły jak Metal Gear Solid (zwłaszcza piąta część) albo Deus Ex to zadanie dla osób o mocnych nerwach i wielkich pokładach cierpliwości. Potrafię przeleżeć całe godziny, analizując pole walki, obserwując szlaki patrolowe przeciwników i w końcu podkradając się do nich.

Niestety nie mogłam pozwolić sobie na to, by uczynić z Aloy mistrzynię skrytobójców. Zbyt wiele jest bowiem zadań, których konstrukcja nie pozwala się skradać. W podziemiach Vegas – jednej z bardziej bajkowych lokacji – najpierw przemykałam między kępami wodorostów, by pod koniec ujrzeć przerywnik filmowy, w którym Aloy nakazuje towarzyszom schować się, podczas gdy ona weźmie na

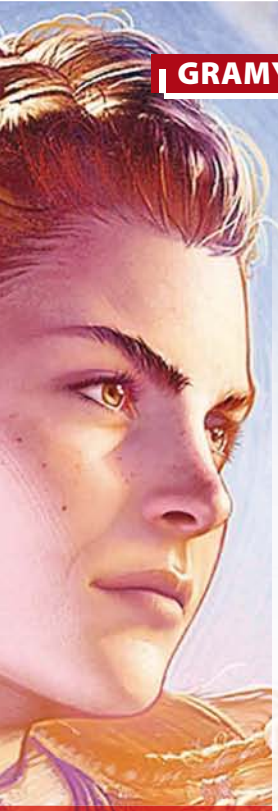
## Zero Dawn zachwycało pięknem wykreowanego świata, a Forbidden West zawiesiło poprzeczkę jeszcze wyżej.

Dotyczy to zwłaszcza towarzyszy, którzy są jedną z nowości w grze. Aloy do tej pory była samotną łowczynią, która interakcje z ludźmi ograniczała do Sylensa oraz mieszkańców miast i osad. W Forbidden West po świecie nadal podróżujemy przede wszystkim sami, ale nie jesteśmy już jedynymi, na których barkach leży dobro świata. Bohaterka postanowiła zaufać kilku osobom, w tym znanemu z poprzedniej części Erandowi. Co więcej, gromadzimy ich wszystkich w czymś na kształt bazy, której potencjał nie został nie-

potyczkach trwa to po prostu za długo i nawet do głowy mi nie przyszło, by z tego korzystać. Na szczęście nie jest to aż takim problemem w starciach z pojedynczym przeciwnikiem. Maszyny są wielkie, głośne, zaś rodzaj ich ataku zapowiadany jest symbolem migającym w rogu ekranu. Sytuacja pogarsza się, gdy wrogów jest więcej. Często zdarzało mi się tracić z oczu prawie zniszczoną maszynę i zamiast niej atakować wyglądającą identycznie, ale w pełni sprawną. Raz też, ku nieopisanej rozpaczy mojej córki, która z wypiekami

klatę wielkiego potwora podobnego do ichtiozaura. W myślach błagałam ją, by zawlokła cztery litery za jeden z budynków i się nie wychylała. Uwierzcie mi, moje przerażenie widokiem dziewczyny, która wychodzi zza głazu prosto na spotkanie giganta, było równe wściekłości.

W tej sytuacji nie czułam żadnych wyrzutów sumienia, wykorzystując słabości gry. Otóż okazuje się, że **maszyny są po prostu tępe** i często można je zmylić, chowając się za niezniszczalnymi elementami »



otoczenia, które pełnią w teorii rolę czysto kosmetyczną. Może to być na przykład płachta ze skóry, przez którą nie przenika laser mumakła, albo, jak w przypadku starcia w Vegas, nawis, który zapewnia osłonę przed atakami zasięgowymi. Potworowi nie przyszło do głowy sięgnąć mnie paszczą ani ogonem.

Wniosek z tego taki, że bohaterkę warto rozwijać pod kątem zarówno walki w zwarciu, jak i na odległość, z ukrycia. Wąska specjalizacja nie sprawdzi się również w przypadku broni. Nie ma co się nastawiać na łuk refleksyjny, który wprawdzie ma spory zasięg, ale dużo czasu zajmuje naciągnięcie go. Lepiej wyposażyć Aloy w krótką, szybkostrzelną odmianę tej broni oraz coś na dużego zwierza – szczególnie polecam moją ulubioną wyrzutnię oszczepów. Warto też pamiętać o sprzęcie pomocniczym: linie do krępowania bestii, rażącym prądem potykaczu czy huk-procy do wystrzeliwania bomb.

To przygoda, która mogłaby nigdy się nie kończyć.

## Zręczne dłonie na dobrym padzie

Zgodnie z zapowiedziami Forbidden West w dużym stopniu wykorzystuje haptykę i adaptacyjne spusty kontrolera DualSense. Czujemy siłę naciągu łuku, wibracje informują o warunkach atmosferycznych i postępach w walce, zaś z głośniczka umieszczonego w padzie dochodzą różne dźwięki związane z bronią, w którą wyposażona jest Aloy (np. wyładowania potykacza). Powoduje to, że czujemy moc oręża i mamy wrażenie większego zanurzenia w grze.

Dlatego **chociaż wyżej narzekałam na niektóre aspekty walki, nadal uważam ją za bardzo przyjemną.** W „dwójce" Aloy musi wykazać się większym sprytem, bo maszyny są trudniejsze do zabicia (w obie części grałam na poziomie normalnym). Jako że nie zawsze da się je zdjąć bez alarmowania pozostałych osobników stada, bardzo szybko dochodzi do walki wręcz, która jest dynamiczna i pełna niesamowitych efektów dźwiękowych oraz graficznych. Maszyny dysponują całym arsenałem zaskakujących ataków, a jeśli trafimy na grupę złożoną z różnych jednostek, możemy spodziewać się wszystkiego. Kontroler wibruje na wiele sposobów, mechaniczne bestie ryczą, strzelają i kłapią na nas szczękami, ludzcy przeciwnicy nawołują się, towarzysze wzywają pomocy albo rzucają w stronę Aloy zapasy strzał – walka to czysty, niekontrolowany, a przy tym piękny chaos.

## Nasze ulubione maszyny

Szczegółowe projekty maszyn to, obok grzywy rudych włosów Aloy, pierwsza rzecz, która przychodzi mi na myśl, gdy zastanowię się, co wizualnie wyróżnia Horizona. **Muszę jednak przyznać, że jakkolwiek bestiariusz został bardzo rozbudowany, to konstrukcje z pierwszej części bardziej mi się podobały.** Stanowiły ciekawy miks zwierząt i dinozaurów, z wyraźnie zaznaczonymi elementami funkcyjnymi. Nie były absurdalne i wygląd większości z nich był uzasadniony ich rolą.

Niektóre lokacje są niezwykle piękne.

W drugiej części maszyny są bardziej zbliżone do zwierzęcych odpowiedników, co wydaje się nie zawsze mieć sens. Nie sposób nie docenić różnorodności, zarówno w ich zachowaniu, jak i wyglądzie, ale inspiracje są czasami zbyt dosłowne. Nornik zwiadowca przypominający wydrę czy często towarzyszący mu niewidzialny nękacz mają rację bytu, ale już np. kobropodobny ślizgawiec czy wyglądający jak kangur skaczel są przerostem formy nad treścią. Dochodzi do nich absurdalny muszlokłap, który wcale nie jest przyjaznym żółwiem i potrafi skakać, o czym boleśnie przekonałam się podczas pierwszego starcia, kiedy to byłam pewna, że na ambonie będę bezpieczna.

Obok wspomnianych zwierzopodobnych maszyn pasą się wszelkie podobizny dinozaurów: mój ulubiony raptor, czyli chyżoszpon, pługoróg identyczny jak triceratops czy rzeźnikowiec przypominający stegozaura. I oczywiście olbrzymi, znany z pokazów mumakieł, który zrobił na mnie największe wrażenie, szczególnie że często ujeżdżają go ludzie.

## Lodowiec na pustyni

Horizon Zero Dawn robił wrażenie pięknem przedstawionego świata, ale Forbidden West stawia poprzeczkę jeszcze wyżej, rozgrzewając trzewia PS5 do czerwoności. Jest bardziej kolorowo, pogoda szaleje i ma realny wpływ na rozgrywkę. Pustynne burze pogarszają widoczność, dzięki czemu łatwiej się skradać... ale równie łatwo jest wpaść nagle na maszynę. Biada tym, którzy w czasie samumu spotkają nękacza!

Jest w tym całym oszałamiającym pięknie jedna rzecz, która trochę mi przeszkadza. **Poszczególne biomy są skondensowane bardziej niż w pierwszej części.** Pamiętam podróż Aloy na tereny Banuków w dodatku The Frozen Wilds – najpierw udała się w góry, by przez przełęcz zwaną Krajem przedostać się do osady tubylców. Trochę jej to zajęło. Natomiast kiedy w „dwójce" wódz plemienia Tenakthów wysłał bohaterkę do Plemienia Nieba, jej podróż

Aloy to wytrawny długodystansowiec.

**PRZECZYTAJ RECENZJĘ**

OCENA **9**

**Znów ujął mnie ten niezwykły, magnetyczny świat i wizja Ziemi po upadku naszej cywilizacji. „Dwójka" nie rewolucjonizuje rozgrywki, to raczej naturalna ewolucja, która usprawnia wiele mechanizmów. Wyprawa na Zakazany Zachód nie zawodzi – nowy Horizon to „jedynka" na sterydach, gra większa, piękniejsza i bogatsza w treść.**

Pełną recenzję autorstwa Eugeniusza Siekiery przeczytasz na cdaction.pl.

trwała zaledwie kilka minut. W tym czasie otoczenie zmieniło się z targanych suchym wiatrem sawann na las strefy umiarkowanej, by pod koniec przywitać łowczynię skutymi lodem szczytami. Dziewczyna pocierała nagie ramiona i drżała w podmuchach wiatru. Mieszkańcy z kolei nic sobie nie robili z mroźnej pogody, a ich odzienie nie różniło się niczym od lekkich przepasek, które nosili ich pobratymcy mieszkający w strefach tropikalnych.

## Ponad tym wszystkim

Pamiętam, jak w zapowiedziach mówiono, że świat w drugiej części będzie bardziej rozbudowany wertykalnie, zaś łowczyni nauczy się swobodnej wspinaczki. Faktycznie, Aloy popisuje się umiejętnościami godnymi prawdziwej alpinistki, chociaż to nadal nie parkour w stylu Assassin's Creed. Dziewczyna może chwycić się tylko w konkretnych miejscach zaznaczonych w trybie fokusa żółtymi ikonkami. Warto jednak zdobywać szczyty gór, bowiem Aloy dostaje nowe narzędzie, które umożliwia jej szybowanie na wielkie odległości. Lot nad skąpaną we mgle doliną to niezapomniane przeżycie.

Ma się wtedy autentyczne wrażenie oderwania od rzeczywistości. Aloy w końcu jest spokojna. Wszystkie problemy zostają daleko w dole, poza jej zasięgiem. To jeden z momentów, kiedy nie chce się kończyć gry. Wielka mapa z mrowiem ikonek nie przytłacza, tylko wzbudza chęć puszczenia się galopem przez sawannę. Forbidden West trzyma mocno i nie chce puścić. Życzę sobie takiej przygody w prawdziwym życiu. |CDA|

Walka jest efektowna, ale brakuje wygodnego oznaczania celu.

REKLAMA

REKLAMA

Would you like
to co-own a Private City?
Talk to us:
www.pointer.capital

kacper@pointer.capital

PLATFORMY PC, PS5, PS4, XSX, XBO PRODUCENT TECHLAND WERSJA PL PEŁNA
AKCJA, ZOMBIE, PARKOUR

Biega, skacze i wymachuje mieczem: **Krigor**

**To bez wątpienia najgłośniejsza polska gra od czasu Cyberpunka, a zarazem najważniejszy tytuł Techlandu. Premiera co prawda nie do końca – przynajmniej w kwestii ocen – poszła po myśli wrocławskiego studia, jednakże temu, że Dying Light 2 wciąż ma świetne perspektywy, racji odmówić nie można.**

# DYING LIGH

**Jeśli** spojrzeć na kalendarz i wsłuchać się w branżowe plotki, to wyłania się obraz produkcyjnego chaosu. Dying Light 2 powstawał trochę dłużej niż choćby GTA V, Techland w międzyczasie zmieniał koncepcje, platformy, ba, nawet siedzibę. Ostatecznie jednak się udało – ale koszty były najwyraźniej astronomiczne.

## Trochę liczb

Przed dwoma laty Techland oszacował budżet produkcyjny Dying Lighta 2 na 100 mln dolarów. Jaka była faktyczna kwota? Tej informacji spółka już nie ujawniła. Nad grą pracowało ok. 400 osób w trzech biurach firmy, a powstawała ona sześć lat. Pierwotnie Dying Light 2 miał się ukazać dwa lata wcześniej, jednak sprawa ostatecznie przeciągnęła się do początku obecnego roku. Choć nie było to zapewne jedyną przyczyną, na termin wydania gry wpłynęły niewątpliwie kłopoty Cyberpunka 2077, który został wypuszczony w świat ewidentnie za wcześnie. Techland, nie chcąc powtórzyć tego błędu, ponownie przesunął premierę... a gra i tak zebrała baty. Być może to zbyt mocne słowa – ale patrząc na aspiracje Techlandu i średnie oceny, inaczej tego nazwać nie można. **78% dla wersji PC, 76% dla PS5 i 77% dla XSX to wyniki na pewno poniżej oczekiwań wrocławskiego producenta.** Z drugiej strony jednak gra sprzedała się według nieoficjalnych doniesień bardzo dobrze. W pierwszy weekend Dying Light 2 trafił do trzech milionów osób, na Steamie zaś niedługo po premierze w najnowszy tytuł Techlandu grało równocześnie prawie 275 tys. ludzi (co jest wynikiem przeszło pięciokrotnie lepszym niż w przypadku pierwszej części). Skąd zatem oceny, których średnia nie przekracza 80%?

Dzięki dodatkom do broni można również w Dying Lighcie 2 zorganizować gorące tańce.

## Co nie zagrało?

Bez wątpienia pewnym zawodem był fakt, że **gra zapowiadana jako „sequel, który nie jest bezpieczny", w praktyce okazała się właśnie mało ryzykowną kontynuacją**. Recenzenci byli zgodni: to samo, co poprzednio, ale więcej i lepiej – taka też była konkluzja mojej recenzji na cdaction.pl. Nie pomógł także fakt, że potencjalnie największy „ficzer", mianowicie możliwość pojawienia się w grze całej nowej dzielnicy zależnie od decyzji gracza, Techland upchnął pod koniec fabuły DL2. W praktyce nie było więc czasu, żeby się tym nacieszyć. Zresztą wielu graczy nie zdecydowało się na osuszenie rzeczonej części miasta z jednego prostego powodu (pozwólcie, że postaram się w tym momencie wyminąć spoiler): podjęcie takiej decyzji wymagałoby od nich niekonsekwencji – stałaby w sprzeczności z ich wcześniejszymi czynami. Innymi słowy, wyglądało to trochę tak, jakby Techland chciał wstydliwie schować ten

Z wyposażeniem jest tu nawet więcej zabawy niż poprzednio.

# T2

Lawan nie każdemu przypadła do gustu – w sieci dostępny jest popularny mod podmieniający jej wygląd.

Lawan: Był nocnym biegaczem. Chociaż obecnie nawet nie wypowiedziałby tej nazwy, kiedy chodzi schlany.

fragment świata, jednocześnie z niego nie rezygnując. Byleby tylko pojawił się on w grze, a twórcom nikt nie zarzucił fałszowania rzeczywistości wcześniejszymi przekazami medialnymi i niespełnionymi obietnicami.

Na pewno nie pomogło też zamieszanie wokół Cyberpunka. Po pozytywnych ocenach, jakie zebrała gra Redów, i burzy, jaka się potem wokół nich rozpętała, recenzenci stali się ostrożniejsi i bardziej wyczuleni na potknięcia techniczne. Dało się zauważyć, że **choć Dying Light 2 był zdecydowanie bardziej dopracowany od CP2077, to i tak ze względu na kilka problemów dostał po notach swego rodzaju rykoszetem.** Ogółem jednak katastrofy oczywiście nie było – premiera DL2 pokazała, że Techland potrafi wyciągać wnioski z cudzych porażek. Nie jest zresztą tajemnicą, że wrocławska firma uważnie przygląda się poczynaniom warszawskiego rywala. Ostatnio mieliśmy tego najlepszy dowód: dwa dni po tym, jak CDP Red przeznaczył milion złotych na pomoc Ukrainie, dokładnie taką samą kwotę wygospodarował Techland. Oczywiście brawa dla jednych i drugich, w obliczu rosyjskiej inwazji nie sposób nie docenić tych cudownych gestów – we wspomnianym kontekście wyglądało to jednak nieco zabawnie.

## Z małą pomocą społeczności

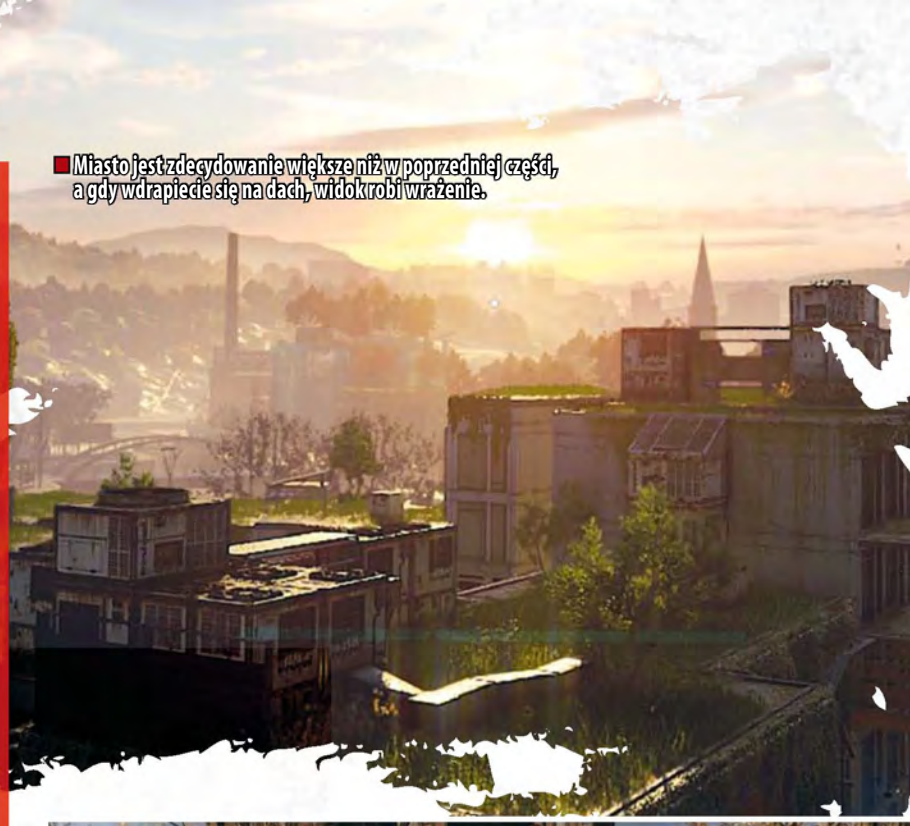
Żeby nie było: nie jest tak, że Techland to tylko odtwórca umiejętnie zapożyczający dokonania innych. Firma bez wątpienia ma również własne know-how. To przede wszystkim **wyśmienity system parkourowy, jeden z najlepszych na świecie**. Ale kto wie, czy nie ważniejszym asem w rękawie wrocławskiego studia jest co innego: liczna i lojalna społeczność »

Dying Light 2 może i jest bezpiecznym sequelem, ale tak czy inaczej sprawia mnóstwo frajdy.

Zdjęcie: Eleazar Castillo, CC BY-SA

### Z Francji do Dying Lighta

Parkour, czyli rodzaj aktywności fizycznej polegający na efektywnym (i efektownym) przemieszczaniu się po mieście i jak najszybszym pokonywaniu przeszkód terenowych, narodził się we Francji. Za jego twórcę uważa się Davida Belle'a, który wraz z Lukiem Bessonem rozpropagował parkour w kilku filmach z początku XXI wieku. Belle pojawia się również w DL2: Francuz użyczył wyglądu jednej z istotnych postaci – Hakonowi. Pomógł też Techlandowi w dopracowaniu systemu parkouru.



Miasto jest zdecydowanie większe niż w poprzedniej części, a gdy wdrapiecie się na dach, widok robi wrażenie.

### Pierwsze mody

Dying Light 2 jest młodą grą, więc trudno spodziewać się już teraz zatrzęsienia zaawansowanych modów do niego. Okazuje się jednak, że i wśród tych początkowych, niezbyt skomplikowanych fanowskich modyfikacji znaleźć można ciekawe pozycje. Wszystkie znajdziecie na portalu nexusmods.com

**I Am Legend – Reborn**
Mod skupiający się na poprawie zachowania przeciwników i fizyki. Jest dużo trudniej, zainfekowani są bardziej wyczuleni na hałas, zajadlej nas ścigają, zadają większe obrażenia, na mieście o wiele częściej spotkacie bandytów i volatile'i. Poprawiono również ogólną inteligencję tak ludzi, jak i kreatur – co zresztą można też samodzielnie dostosować. Na wyższym poziomie trudności zwyczajni zainfekowani zaczynają biegać i się wspinać. Mod poprawia również hitboksy dla broni miotanej.

**Extreme Nights**
Modyfikacja, która sprawia, że noc staje się bardziej niebezpieczna. Latarki działają krócej i gorzej, volatile'e mają podkręcony słuch i reagują na każdy, najsłabszy nawet dźwięk. Sami potrafią też poruszać się ciszej i skuteczniej przyzywać pomocników. Znacząco wzrosła również liczba przeciwników biorących udział w pościgach. A, zapomniałbym – mod sprawia, że dzień trwa jedynie pięć minut.

**Unlimited Weapon Durability**
Jak sama nazwa wskazuje: wyłącza niszczenie się broni.

**The Golden Vendor**
Mod, dzięki któremu handlarze będą mieli w ofercie bardzo dużo najlepszych przedmiotów. Ponadto kupimy u nich lepsze i wcześniej niespotykane przedmioty do craftingu. Spada też ogólny poziom cen.

zgromadzona wokół pierwszej części Dying Lighta.

Trudno w to uwierzyć, ale **„jedynka" i „dwójka" notują teraz – gdy już opadł kurz po premierze kontynuacji – podobną „frekwencję" na Steamie**. W chwili, gdy piszę te słowa (koniec marca, godziny poranne), w obydwie części gra po ok. 5 tys. ludzi. Nie jest to rzecz jasna porażka kontynuacji – dane te należy odczytywać jako sukces pierwszej, leciwej już odsłony serii i Techlandu zarazem. Firma na przestrzeni ostatnich lat konsekwentnie budowała sukces swej marki i dbała o grę. Dość powiedzieć, że pierwszy Dying Light dostał niedawno... aktualizację next-genową dla PS5, a podobna łatka dla XSX jest w drodze. Wszystko wskazuje na to, że z kontynuacją sprawy będą wyglądać podobnie: Techland jeszcze przed premierą swojego najnowszego tytułu obiecał pięć lat wsparcia dla niego i – zważywszy na jego sprzedaż – łatwo uwierzyć, że słowa dotrzyma.

**PRZECZYTAJ RECENZJĘ**

OCENA **8+**

Rzetelnie przygotowana kontynuacja, która twórczo rozwija mocne strony poprzednika. Wielowątkowa historia wciąga, my zaś mamy realny wpływ na wygląd świata. Pojawiło się wprawdzie kilka niedociągnięć, jednak nie burzą one pozytywnego odbioru gry. Bawiłem się wyśmienicie, nie patrząc nawet na umykające godziny.

**Pełną recenzję autorstwa Krigora przeczytasz na cdaction.pl.**

DL2 jest grą brutalną i takie sceny to codzienność.

Inna sprawa to mody, które też napędzają zainteresowanie obiema częściami. Spora część społeczności zgromadzonej wokół „jedynki" skupiła się właśnie na tworzeniu różnego rodzaju usprawnień i modyfikacji gry. Na portalu Nexus tego typu nieoficjalnych rozszerzeń zebrano przeszło 400, zaś w warsztacie Steama – ponad 700. Dying Light 2 idzie tą samą drogą – w pierwszym z wymienionych serwisów już teraz znaleźć można niemal 300 modów. Na razie to raczej drobnica, ale są też dzieła warte uwagi – po szczegóły odsyłam do ramki. Ogółem **takie podejście do obsługi gry po premierze pokazuje, że Techland dokładnie wie, co robi. A my dzięki temu gramy dalej.**

## Między nami zombiakami

Ja zresztą też nie porzuciłem Dying Lighta 2. To świetna gra akcji, która wybornie łączy parkour z walką z zainfekowanymi. Muszę przyznać, że w dalszym ciągu bawię się wyśmienicie – fabułę co prawda dawno już zostawiłem za plecami, cieszę się jednak całą resztą świata Dying Light 2. Poza tym, jak się okazuje, **gra jest naszpikowana różnego rodzaju easter eggami i smaczkami** – zacząłem więc się za nimi uganiać. Jakież było moje zdumienie, gdy raz przypadkiem zobaczyłem... logo protoplasty Dying Lighta, czyli Dead Island. Kiedy indziej pomogłem kosmicznemu kurczakowi wrócić do domu. Znalazłem również przepis na pyzy. Jest tego dużo więcej, a żeby dostać się do niektórych sekretów, trzeba naprawdę się natrudzić. Czy uda mi się wszędzie dotrzeć? Nie wiem. Pewne jest za to co innego: Dying Light 2 może i jest bezpiecznym sequelem, ale i tak sprawia mnóstwo frajdy. |CDA|

GARMIN.

# BĄDŹ CZĘŚCIĄ EPICKIEJ HISTORII.

# EPIX™

SMARTWATCH PREMIUM
Z WYŚWIETLACZEM AMOLED

© 2022 GARMIN LTD.

Odmówił terapii: **Marcin Sergiusz Przybyłek**

**Jednym ze sposobów badania zjawiska jest tzw. obserwacja uczestnicząca, polegająca na tym, że badacz sam bierze udział w sytuacji, którą analizuje. W Star Citizena zacząłem grać 24 stycznia 2019 roku. Upłynęły więc ponad trzy lata, odkąd dzień w dzień, tydzień w tydzień zajadle uczestniczę i nie chcę przestać.**

"

# OBSERWACJA UCZ

## CZYLI STAR CITIZEN OCZAMI „CITIZENHOLIKA"

**„Wiadomo"**, że Star Citizen to „scam", „wał", „oszustwo". Każdy, kto w niego nie grał, za to zagląda od czasu do czasu do mediów związanych z elektroniczną rozrywką, doskonale zdaje sobie z tego sprawę. Ba, bywa, że rozprawia o „przekręcie" Chrisa Robertsa z wielką pewnością siebie.

Star Citizen zebrał już ponad 440 milionów dolarów, a zarejestrowało się ponad 3,5 miliona osób. „Dali się nabrać, biedacy". Warto zaznaczyć, że liczba ta obejmuje również tych graczy, którzy korzystali z okresów darmowego dostępu. Weterani twierdzą, że płatnych kont jest ponad 1,2 miliona. Co kupili ci ludzie? Tak naprawdę nabyli grę plus statek, ale o statkach opowiem później. Zwróćmy uwagę na to, że **Cloud Imperium Games publikuje sprawozdania z przychodów co do godziny. Wszystko jest transparentne.** Można bawić się w sprawdzanie, ile developer zarobił w danym miesiącu, tygodniu, dniu itd. I co ciekawe – wielu graczy to robi. Chcą wiedzieć, jak dobrze wiedzie się tej firmie. Trzymają za nią kciuki. Dlaczego? Spytałem o to członków organizacji Lynx Corp, do której należę w grze. Przy okazji zadałem im też kilka innych pytań, a odpowiedzi na nie znajdziesz w pomarańczowych ramkach.

### Gracze chcą wspierać Star Citizena

Przekonałem się o tym na własnym przykładzie. A było to tak: grałem od dłuższego czasu w No Man's Sky, bawiąc się zresztą doskonale, gdy przyjaciel doniósł mi, że „można już sprawdzić tego słynnego Star Citizena". Ucieszyłem się niepomiernie, chociaż de facto była to informacja nieścisła – SC był dostępny już od dawna. Wszedłem na stronę i zobaczyłem ogrom opcji. Okazało się, że oprócz samej gry można kupić singlową kampanię Squadron 42 (która wciąż nie wyszła), a statków do wyboru – tzw. game packages – jest bardzo wiele.

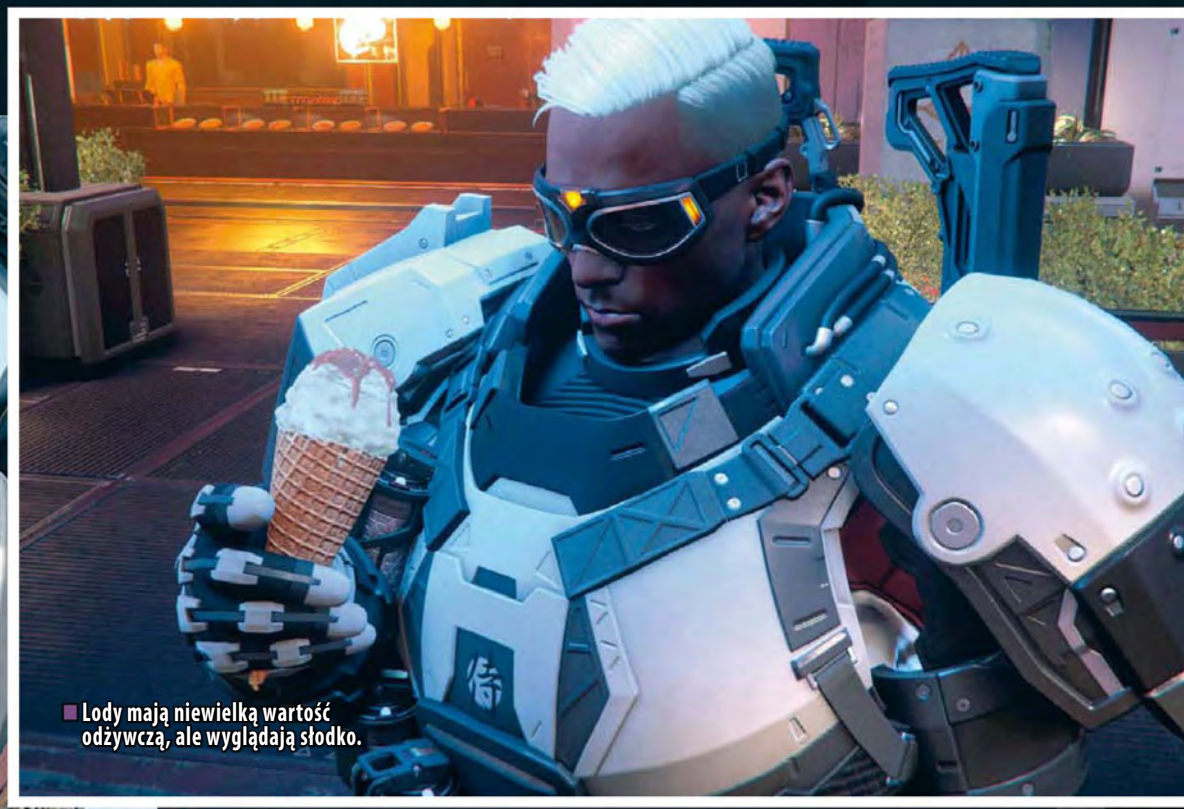
Zdecydowałem się na Aurorę MR (trzy lata temu była tańsza) razem ze Star Citizenem i Eskadrą 42. **Ściągnąłem grę, włączyłem ją i... oniemiałem. Chociaż grałem w alfę, immersja okazała się zabójcza.** Znalazłem się w stacji kosmicznej Olisar. Odkryłem, że w jej centrum można przywoływać statki, znalazłem sklepy z bronią, pancerzami, ubiorami, komponentami łajb. Wszystko robiło piorunujące wrażenie, zwłaszcza przywiązanie do detali. (Potem zorientowałem się, że Port Olisar to...

### DLACZEGO WSPIERASZ TĘ GRĘ?

*– Aby spełnić niespełnione marzenia.*
*[Archentar, technik, 30 lat]*

*– Bo jest światełkiem w tunelu w porównaniu z innymi tworami branży gier. Bo sen Robertsa jest moim snem. Mam dosyć klonów tego samego pod innym szyldem lub w innym ubranku.*
*[Rybak, lingwista, 40 lat]*

*– Nie sądziłem na początku, że wesprę tę grę, bo to proszenie się o czarną dziurę w portfelu, ale jak na razie nie straciłem optymizmu i stwierdzam, że było warto.*
*[Ojczulek, handlowiec, 32 lata, szef organizacji Lynx Corp]*



Lody mają niewielką wartość odżywczą, ale wyglądają słodko.

# ESTNICZĄCA

Weterani wiedzą, jak dotrzeć do pasa asteroid, gdzie są skały najzasobniejsze w minerały.

najmniejsza stacja w grze). Nie miałem na ekranie żadnej mapy, więc kierując się podwieszonymi pod sufitem znakami (stacje i miasta są zaprojektowane tak, byś orientował się w nich, patrząc na oznaczenia korytarzy, przejść itd.), dotarłem do śluzy, potem na lądowisko i zobaczyłem...

## Swój statek

Poczucie własności to jedna z wielu atrakcji tej gry. Szedłem lądowiskiem i patrzyłem na MÓJ STATEK. Chociaż w porównaniu do innych jednostek, które dane mi było potem zobaczyć, Aurora MR jest pchełką, początkowo wydawała mi się bardzo duża. Przejście wzdłuż jej kadłuba zajęło chwilę, potem odnalezienie wejścia, otwarcie włazu, obserwacja, jak wysuwa się drabinka (te wszystkie odgłosy!), wejście do środka, wpakowanie się na fotel pilota, dźwięk skóry obicia ocierającej się o kombinezon, poczucie realizmu wszystkich ruchów... Aurora była niemal namacalna i bardzo moja. **W żadnej innej grze poczucie własności nie było dla mnie tak silne.**

NABYWASZ BRYKĘ ZA DOLARY, WIĘC JEST PRAWDZIWA I TWOJA.

Z dyskusji na forach i fanpejdżach wynika, że takie uczucie jest dość powszechne wśród pasjonatów Star Citizena. Dzieje się tak chyba dlatego, że de facto nie kupuje się gry. Star Citizen jest niejako dodatkiem do krypy. Nabywasz brykę. Za dolary, więc jest prawdziwa. I jest twoja. I dzieje się to za każdym razem, gdy wydajesz realne pieniądze na nowy statek, chociaż tak naprawdę...

## Nie musisz więcej płacić

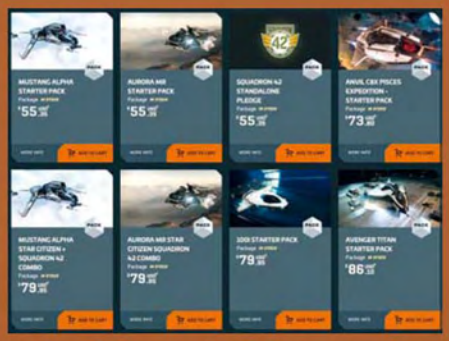
Prawda jest taka, że zakupiwszy jedną (nawet najtańszą) jednostkę i grę, nie musisz już wydawać ani grosza więcej. Bardzo często jednak chcesz to robić. Dlaczego? Bo **czujesz wdzięczność za to, że twórcy pozwalają ci realizować marzenie**.

Dzięki ekipie Cloud Imperium Games możesz bowiem polecieć na wiele globów, przebić się przez ich atmosferę, wylądować ręcznie w do-

## KUP PAN STATEK

**Star Citizen ma opinię gry, w której wydaje się dużo pieniędzy. O jakich kwotach mówimy?**

Oto osiem najdroższych statków w I kwartale 2022 roku.



Game Packages, czyli najtańsze propozycje na start gry.

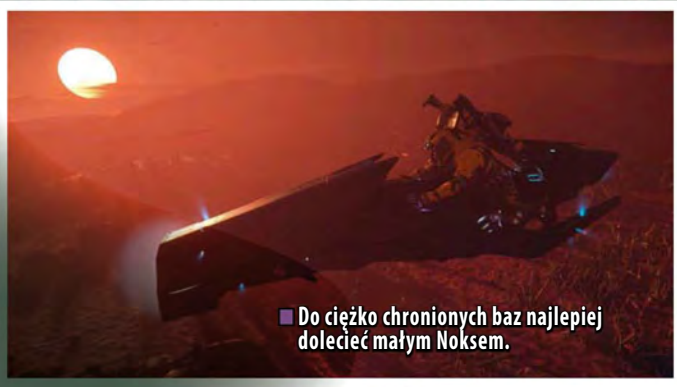
wolnym miejscu, w tym na lądowisku jednego z outpostów (naziemnych baz), wyjść ze statku, wsiąść do pojazdu kołowego lub antygrawitacyjnego, pomknąć przez wzgórza i doliny, wjechać do ładowni łajby kolegi. Zasiąść w tej łajbie na fotelu drugiego pilota (na miejscu pasażera bądź w wieżyczce), przeżyć walkę kosmiczną w próżni lub atmosferze z graczami czy enpecami, po czym wylądować przy podejrzanej bazie. Dostać się do niej i stoczyć bój w konwencji FPS-a, odnieść rany, uleczyć siebie albo przyjaciela, zebrać loot, przenieść ciała wrogów do krypy, odrzeć je z pancerzy. Potem udać się do dowolnego portu, wejść do statku górniczego, pomknąć w kosmos w poszukiwaniu cennych asteroid bądź śmigać nad powierzchnią wybranego globu w tym samym celu, zatrzymać się przy przeskanowanej skale i podjąć próbę bezszkodowego rozbicia jej laserem górniczym oraz wyssania najcenniejszych złóż. Polecieć ze zdobyczą do zawieszonej w kosmosie rafinerii, określić rodzaj rafinacji, potem zaś, po upływie godziny, dnia czy pięciu dni, wrócić jednostką handlową, załadować rafinaty, odwiedzić duże miasto, sprzedać urobek... Dużo? Dopiero się rozkręcam.

W Star Citizenie możesz też wykonywać misje dla łowców głów o różnym stopniu trudności (jest drabina awansów), w ramach których polujesz na enpeców lub na graczy. Są zlecenia dla najemników, najczęściej polegające na walkach w bazach bądź w opanowanych przez terrorystów dużych statkach. Możesz być kurierem i przewozić paczki (tu także są różne stopnie trudności i awanse), handlować, czyli kupować taniej i sprzedawać drożej, bawić się w górnika z użyciem pojazdów kołowych (transportowanych w ładowniach większych łajb), eksplorować olbrzymie jaskinie, wlatywać do nich statkami i urządzać zasadzki na innych graczy. Da się badać wraki i odzyskiwać z nich czarne skrzynki tudzież informacje o umarłych, wyłączać satelity nadzorujące porządek we wszechświecie, niszczyć wytwórnie narkotyków lub przeciwnie – wyszukiwać te najbardziej opłacalne i handlować nimi. Masz sposobność wcielić się w good guya, przyjmując misje od firm i praworządnych obywateli, bądź w pirata, pracując dla ludzi z przestępczego półświatka i licząc się z tym, że w każdym momencie może zaatakować cię inny użytkownik – łowca głów. Możesz próbować czyścić swoją kartotekę, włamując się do policyjnych komputerów, lub akceptować fakt, że trafisz do więzienia, gdzie albo odsiedzisz kilka godzin, albo skrócisz ten czas, „górnicząc", naprawiając automaty tlenowe czy uciekając (do tego potrzebny jest inny gracz, który odbierze cię statkiem, gdy wybiegniesz z mamra).

### Oczywiście to nie wszystko

Do tego mamy eventy, czyli dynamiczne wydarzenia PvP czy PvE, duże bitwy kosmiczne oraz starcia o dominację nad jakimś terenem, oferujące nie tylko areny walk, ale także okazje do arcyludzkich aktów pomocy (ratowanie innych z opresji, leczenie ich, przewożenie, gdy tego potrzebują, przelewanie im wirtualnej waluty). No i wszystko to, co wymyślą sami gracze, a chętnych i pomysłowych ludzi w Star Citizenie nie brakuje. **Członek organizacji Lynx Corp noszący ksywkę Vergar Yaeger z lubością aranżuje pirackie przejęcia statków innych użytkowników, włączając w to roleplay i żądając zapłaty.** Bardzo często inni gracze wchodzą w ten teatr i... są nim zachwyceni.

Wszystko dzieje się w maksymalnie immersyjny sposób, czyli zero teleportacji, dróg na skróty, nic z tych rzeczy. Paczki przenosisz we własnych rękach lub używając multitoola, dzięki któremu lewitują w powietrzu. Do portu kosmicznego



Do ciężko chronionych baz najlepiej dolecieć małym Noksem.

GDY STAWIAŁEM W SC PIERWSZE KROKI, ZABIĆ MNIE MOGŁY SCHODY, KTÓRYMI WDRAPYWAŁEM SIĘ DO BAZY.

## DLACZEGO KOCHASZ STAR CITIZENA?

*– Bo jako jedna z nielicznych niemalże w pełni spełnia dziecięce jeszcze marzenia podsycane przez takie seriale jak „Star Trek" czy „Babylon 5" i gry pokroju Frontier: Elite II.*

*[Yautia, administrator IT, 43 lata]*

*– Jest to jedna z niewielu gier, które wywarły na mnie takie wrażenie. Trudno jest to ująć słowami, trzeba się w to samemu zanurzyć. Jest wiele elementów, które sprawiają, że duże grono graczy jest w stanie się w niej odnaleźć i wybrać coś dla siebie.*

*[Vergar Yeager, właściciel firmy budowlanej, 32 lata]*

*– Jest to pierwsza gra, która zrobiła na mnie tak wielkie wrażenie. Zachwyciła mnie grafika, muzyka, dbałość o szczegóły w każdym calu. Ale to był tylko początek, bo wraz z wejściem głębiej w grę poznałem ludzi oczarowanych jak ja – i to już mnie w pełni kupiło. Mimo że jest to wczesna alfa!*

*[Sędziwój, pedagog, 45 lat]*

*– Kocham ją i nienawidzę jednocześnie. Swoista choroba dwubiegunowa. Kocham za rozmach, wygląd, gameplay, ogólny feeling, za to, że mogę obserwować, jak się rozwija, zmienia i ewoluuje. Nienawidzę za czas developmentu, za to, jak jest prowadzony rozwój, za niektóre pomysły Chrisa... W obu przypadkach można by wymieniać jeszcze trochę. Grę wspieram od końca roku 2013. Trochę widziałem, trochę przeżyłem, czasami rezygnowałem, ale zawsze wracałem i zapewne będę do końca.*

*[zaraz, administrator systemów uniksowych, 39 lat]*

Mojego Cutlassa nikt nie zaatakował. Sam wybuchł po tym, jak z niego wyszedłem. Bug.

musisz dojść albo dojechać metrem, powietrznym tramwajem bądź tubą próżniową (każde duże miasto ma inny środek transportu publicznego). Możesz zamarznąć bądź się przegrzać, jeśli nie nosisz odpowiednich pancerzy, twój oddech zaczyna drżeć, gdy wchodzisz w hipotermię. Szybkę hełmu zakrywa szron, więc musisz przetrzeć ją ręką, na owiewce statku zbierają się krople wody, gdy wlatujesz w obszar o wyższej wilgotności lub w chmurę. Łajba się zużywa, jeśli jej regularnie nie naprawiasz. Jeśli stoisz na pokładzie statku, którym inny gracz gdzieś cię przewozi, to podczas przyspieszania, hamowania lub innych manewrów twoja postać może zataczać się, potykać, nawet przewrócić, a przy naprawdę dużych przeciążeniach – zginąć. I tak dalej, i tak dalej – wymieniać mógłbym bardzo długo.

Już rozumiesz, dlaczego gracze są wdzięczni za Star Citizena?

Fani kochają tę produkcję miłością czasami jednak gorzką, bo oczywiście gra obfituje w...

### Bugi

Gdy stawiałem w Star Citizenie pierwsze kroki, zabić mnie mogły schody, którymi wdrapywałem się do bazy na jakimś globie, wysuwająca się z Aurory drabinka, brak podłogi w windzie, nieobecność powietrza w apartamencie, w którym otwierałem oczy, rozpoczynając rozgrywkę (w zależności od tego, gdzie wylądowałeś przed wylogowaniem, budzisz się w różnych miejscach, od obskurnych klitek szemranych stacji kosmicznych do luksusowych apartamentów). Człowiek mógł się zatrzasnąć w łajbie, w wucecie tejże, winda krypy podczas skoku kwantowego potrafiła oddzielić się od statku i w ten sposób można było znaleźć się w głębokim kosmosie, miliony kilometrów od najbliższego globu. Zabić mógł trap, po którym gracz się wspinał, statki do dzisiaj potrafią wybuchnąć, gdy się z nich wychodzi bądź do nich wdrapuje (głównie Redeemer i jednostki typu Konstelacja) – i tak dalej, i tak dalej.

Gdy łatane są jedne bugi, pojawiają się inne. To normalna sprawa. Tak naprawdę cały czas

## PLAN ROZWOJU GRY

**Starzy wyjadacze wiedzą, że po dwóch najbliższych patchach (pierwszy na przełomie marca i kwietnia, drugi na początku lipca) zmieni się całkowicie podejście do towarów podlegających handlowi (staną się „fizyczne", więc będzie można realnie okradać transportujące je krypy), że pojawią się osobiste hangary i masa nowych rozwiązań.**

Tzw. Release View dla planu rozwoju Star Citizena. Jest to uproszczona wersja roadmapy.

Tzw. Tracker View. Dokładne przestudiowanie tej strony zajmuje parę godzin.

uczestniczymy w rozwoju alfy. **Co kwartał wypuszczany jest świeży build, najczęściej obfitujący w nowe mechanizmy, bronie, pojazdy, animacje, tekstury, lokacje, eventy.** A te wszystkie elementy przynoszą w prezencie błędy. Zgłaszamy problemy, twórcy albo je usuwają, albo z jakichś powodów nie, a wtedy gracze uczą się omijać pułapki. Kreatywność nie zna granic, każdy wie, jak poradzić sobie z nieresponsywną mapą czy tym, że grasz dosłownie bez głowy (wylogowujesz się, zmieniasz płeć i już). Oprócz bugów nowe patche wprowadzają odmienne rozwiązania – zmieniają model lotu czy obrażenia zadawane przez dany typ broni, zamykając w ten sposób wiele exploitów stosowanych przez najbardziej przedsiębiorczych pilotów. Są tacy, którzy złorzeczą (tak, **wśród miłośników Star Citizena jest mnóstwo ludzi, którzy chwilami go nienawidzą**) i dają upust swojej frustracji zarówno na oficjalnym forum gry, jak i w prywatnych grupach, choćby discordowych. Inni kiwają głową, rozumiejąc, że lada moment wprowadzony zostanie model uszkodzeń fizycznych, czyli gra odejdzie od standardowych HP dla statków i zacznie przeliczać zniszczenia poszyć kryp, a podzespoły będą ulegać uszkodzeniom, co wywoła konkretne skutki. (Notabene każdy gracz wie, gdzie w jego statku znajduje się generator tarcz, mocy, napęd kwantowy, chłodnice itp., a urządzenia te są widoczne po otwarciu odpowiednich klap). Skoro zatem szykuje się taka „apokaliptyczna zmiana" (określenie jednego z devów), może nie warto naprawiać niektórych obecnych błędów?

## KIEDYŚ WROTA SIĘ OTWORZĄ, A MY, WETERANI, OPROWADZIMY PO WŁOŚCIACH NOOBÓW.

### CZY CHCESZ, ŻEBY PRODUKCJA STAR CITIZENA SIĘ SKOŃCZYŁA?

*– Chciałbym, aby gra była wiecznie rozwijana, uznana za „skończoną" na pewnym etapie, ale żeby nadal wprowadzano nowości, eventy, dodatki itd.*

*[Dante_Resoru, analityk IT, 33 lata]*

*– Osobiście uważam, że gra równie dobrze mogłaby nie wychodzić z alfy. Jak dla mnie nie jest to żaden wyznacznik „kompletności" produktu. W ten sposób twórcy nie muszą spieszyć się z czymkolwiek i mogą realizować swoją wizję.*

*[Sergiul, prawnik, 29 lat]*

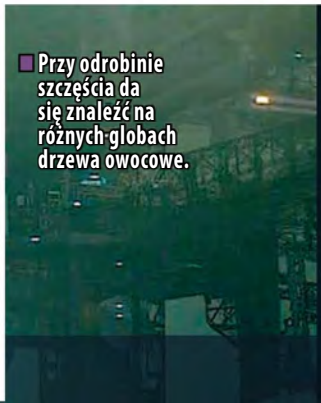
*– Nie. Chcę grę-usługę rozwijającą się bez końca.*

*[Erq, współzałożyciel organizacji Lynx Corp]*

Weterani są świadomi tego, że czekają nas zmiany, zmiany, zmiany. Sam przeżyłem ich w ciągu trzech lat sporo: zobaczyłem nowe planety, księżyce, miasta, statki, bronie i rozwiązania. Dopiero co wprowadzono system wyposażenia, lootu i leczenia, a niedługo dostaniemy osobiste hangary, możliwość odsprzedawania nabytych w grze rzeczy, „złomiarstwo" (czyli pozyskiwanie surowców z wraków) i opcję naprawiania statków dzięki zgromadzonym w ten sposób zasobom. Zapowiedziano też możliwość poruszania się pod wodą i pokazano pierwszą rzekę. Jeśli ktoś parsknął właśnie śmiechem, wyjaśniam: planet w Star Citizenie będą setki, a rzeki mają być wprowadzane na nich systemowo, za pomocą jednego kliknięcia. Pierwsza, która popłynie na planecie MicroTech, będzie testem, czy takie rozwiązanie się sprawdza.

Zatem **gramy, wiedząc, że bugi będą, że czasami wszystko stracimy przez tzw. wipe'y** (oprócz dóbr kupionych za realną gotówkę), że będziemy musieli poznawać nowe mechanizmy. Zdumiewające jest to, że w zasadzie żaden poważny gracz Star Citizena nie zadaje pytania:

Statek Argo MOLE ma trzy lasery górnicze, które mogą być obsługiwane przez trzech graczy.



Przy odrobinie szczęścia da się znaleźć na różnych globach drzewa owocowe.

## Kiedy wreszcie skończą?

Kiedy znasz tę grę tak dobrze jak weterani, wiesz, że to pytanie jest niedorzeczne. Nie dlatego, że odpowiedź brzmi „nigdy", ale z innych powodów. **Po pierwsze... nie chcesz, żeby kończyli**.

Kiedy zasmakujesz w rozwoju tej niezwykłej przygody, w tym, że de facto co kwartał dostajesz „nową grę" ze świeżymi zabawkami, mechanizmami i rozwiązaniami (a w międzyczasie CIG bawi cię rozmaitymi eventami tudzież mniejszymi patchami, nowymi statkami, zbrojami, urządzeniami itp.), to boisz się myśli, że ten rozwój kiedyś może się zatrzymać. Nie chcesz tego. Chcesz przygody, a przygodą jest droga. Poznawanie nowego.

**Po drugie zaś... ta gra już oferuje więcej niż gry skończone**. W filmie „Aleksander" Ptolemeusz, grany przez Anthony'ego Hopkinsa, mówi: „A nawet jeżeli jego pragnienie pogodzenia Greków i barbarzyńców zakończyło się porażką... To cóż to była za porażka, ta porażka przebiła sukcesy innych!". Te słowa kojarzą mi się mocno ze Star Citizenem. Ta, według wielu, „porażka" jest już od dawna bogatsza od mnóstwa skończonych gier. Liczba aktywności możliwych do wykonania, stopień złożoności i ogrom (chociaż wciąż mamy tylko jeden układ słoneczny! Podobno w tym roku będzie możliwość odwiedzenia drugiego, może i trzeciego) powodują, że do Star Citizena dołączają chociażby gracze z Elite Dangerous. Powstał nawet cykl dowcipnych filmów na YouTubie, nagranych przez byłego fana Elite, pod tytułem „Why Play Elite?!". **Dlaczego więc „mają coś kończyć", skoro gra oferuje tak dużo? Niech nie kończą, niech rozwijają!**

### CZY NIE ŻAL CI PIENIĘDZY WYDAWANYCH NA STATKI?

*– Szczerze to wolę w ciągu miesiąca wydać/odłożyć 50 dolarów na statek, niż kupić inny słaby tytuł z gatunku AAA.*

*[Sergiul, prawnik, 29 lat]*

*– Nie. Dostaję to, co chciałem, i to, co sprawia mi frajdę, za pieniądze, które pewnie wydałbym na inne gry lub roztrwonił.*

*[Dante_Resoru, analityk IT, 33 lata]*

*– Jak tak się zastanowię, to jest mi ich żal. Ale gdybym cofnął czas, postąpiłbym identycznie. Przeznaczyłem na tę grę na przestrzeni 6 lat ponad 5000 zł.*

*[Vergar Yeager, właściciel firmy budowlanej, 32 lata]*

*– Niee... zapytaj Idrisa* (Idris to statek kosztujący ok. 1500 dolarów – dop. red.)

*[Ojczulek, handlowiec, 32 lata, szef organizacji Lynx Corp]*

## Ale przecież muszą skończyć

Tak czy inaczej CIG będzie musiało wreszcie ogłosić start bety, a potem wydać wersję ostateczną. Fani Star Citizena mają nadzieję, że nie będzie to koniec rozwoju gry. Zbyt zasmakowali w nowościach i w tym, że wciąż pojawiają się kolejne statki. Poza tym **martwią się, że po skończeniu gry zabraknie funduszy na jej dalszą rozbudowę, CIG schudnie i wszystko... się skończy?! O nie!**

Jestem Evocati – należę do (elitarnej) grupy testerów i mam dostęp do najwcześniejszych wersji gry, do bryk zazwyczaj niedostępnych zwykłym graczom. Jestem Concierge, co oznacza, że wydałem już na Star Citizena łącznie ponad tysiąc dolarów. Jestem Subskrybentem Imperatorem, co wiąże się z faktem, że co miesiąc dokonuję wpłaty na konto CIG w wysokości 20 dolarów. Dlaczego to sobie robię? Dlaczego jestem citizenholikiem?

Jak można odpowiedzieć na pytanie „dlaczego kochasz tę dziewczynę"? „Bo dobrze mi się z nią rozmawia"? „Bo mamy podobne zainteresowania"? Nie. **Chodzi o chemię. O miłość. Gracze grający w Star Citizena kochają tę grę**. Chcą ją wspierać. Robią to tym chętniej, że CIG nie mówi: „dajcie nam pieniądze!". CIG mówi: „kupcie od nas statek!".

## A statki mają przepiękne

Właśnie. Czy mówiłem już o statkach? Gracze kochają je nad życie. Tworzą floty. Gdy na początku dołączyłem do polskiej organizacji Ater Dracones i powitała mnie szalona brygada, zapraszająca do swoich oszałamiających bryk, nie mogłem się nadziwić. „Ja mam swoją bidną

Jumptown. To miłe spotkanie graczy może w każdej chwili zamienić się w krwawą jatkę.

### CO SĄDZISZ O LUDZIACH, KTÓRZY WSPARLI STAR CITIZENA KWOTĄ POWYŻEJ 1000 DOLARÓW?

*– Są podobni do mnie. Jeżeli osoba przeznaczy taką kwotę na przestrzeni jednego miesiąca, to albo jest szalona, albo nie ma problemu z pieniędzmi. Co innego, kiedy robi się drobne dopłaty na przestrzeni wielu lat. Każdemu nowemu graczowi odradzałbym tego typu zakupy. Można grać za 45 dolarów i dorobić się wszystkiego w grze. Zwłaszcza jak się jest młodym i ma się dużo wolnego czasu.*

*[Vergar Yeager, właściciel firmy budowlanej, 32 lata]*

*– To jakaś pogłoska, nic mi o tym nie wiadomo (śmiech). A tak serio – każdy bawi się inaczej, ktoś wyda 1000 dolarów rocznie na chodzenie po klubach, a ktoś tyle samo na statki. Co kto lubi.*

*[Ojczulek, handlowiec, 32 lata, szef organizacji Lynx Corp]*

*– One of us! Śniący ten sam sen co ja, wizjonerzy (z zasobną kieszenią).*

*[Sędziwój, pedagog, 45 lat]*

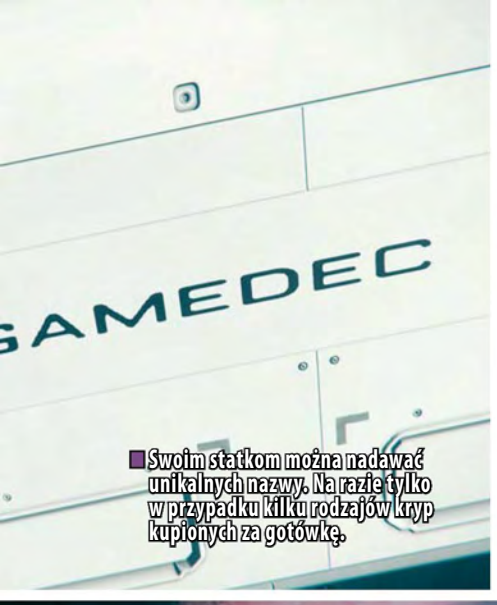
Aurorę za 50 dolarów. Dlaczego ci szaleńcy posiadają statki za 500-600 dolców, bryki wielkie jak wieżowce, jednostki tak duże, że można się w nich zagubić? Dlaczego niektórzy mają po kilkanaście, a czasami kilkadziesiąt łajb?!" – pytałem siebie, przechadzając się po nieco przerażających wnętrzach Reclaimera należącego do szefa organizacji Lynx Corp, czyli mojej obecnej. Nie znałem odpowiedzi. Dzisiaj, jako posiadacz stosunkowo skromnej floty dwunastu jednostek o różnym przeznaczeniu i tonażu, też nie wiem.

Powyższe odpowiedzi wydają się udowadniać, że **Star Citizen dla wielu graczy stał się drugim domem. Kosmicznym Second Life.** Tam się spotykają, tam wspólnie grają, tam żyją, latają, chodzą, biegają, piją, jedzą (gra uwzględnia pragnienie i głód – mój przyjaciel pierwszą śmierć poniósł z odwodnienia, w kokpicie. Romantycznie, czyż nie?).

## Ceny

Najdroższe statki – z tych dostępnych dla „zwykłych graczy" – potrafią kosztować tysiąc dolarów. Są też droższe, tzw. capital ships, czyli **lotniskowce typu Kraken, olbrzymy Idris czy nadolbrzymy Javelin. Te potrafią kosztować po parę tysięcy dolarów. I są rozchwytywane!** Sprzedaż trwa parę chwil, po których gracze widzą napis „sold out". Co więcej, dostęp do tych gigantów mają tylko Concierge. Nikt „z ulicy" nie dostanie możliwości zakupu takiego statku. Nie otrzyma go nawet na czarnym rynku. Łajby te są również „niegiftowalne". Dlaczego? Być może twórcy gry uznali, że aby dostąpić zaszczytu posiadania takiego kolosa, trzeba udowodnić swoją lojalność. Coś w tym jest. Nie chciałbym widzieć za sterami Javelina jakiegoś nieopierzonego młokosa. Za duża odpowiedzialność. Użyłem pojęcia „niegiftowalne". No właśnie. Gra umożliwia kupienie komuś w prezencie statku czy „farbki". Okazuje się, że sytuacje, gdy bardziej zamożni gracze przesyłają innym furę w prezencie, nie należą do rzadkości. Sam zostałem wielokrotnie obdarowany upgrade'ami, barwami i aż trzema dużymi, bardzo poważnymi łajbami. To rodzi rodzaj więzi, wdzięczności, pięknych zobowiązań, jakiego dotychczas w grach nie uświadczyłem.

Dość częstymi wydarzeniami są bezzwrotne darowizny wewnętrznej waluty, czyli aUEC. Niedawno w Lynx Corpie **gracze uzbierali fundusze na najdroższy możliwy do kupienia statek, czyli kosztującego 32 miliony aUEC olbrzyma Origin 890 Jump, i przesłali pieniądze jednemu z członków organizacji**. Żeby pojąć, o jak wielkiej kwocie mowa, wystarczy wiedzieć, że za najprostszą misję kurierską zarobimy 3000 aUEC, a za następne 8000, przy czym rozwieźć wtedy musimy trzy paczki i zajmuje to jakieś 35-40



Swoim statkom można nadawać unikalnych nazwy. Na razie tylko w przypadku kilku rodzajów kryp kupionych za gotówkę.

minut. Są też lepiej wynagradzane zlecenia typu Bounty Hunting, ale by do nich dotrzeć, trzeba przedtem zaliczyć dziesiątki zadań mniej opłacalnych. Sam dorzuciłem do tego statku 1/100 jego wartości, czyli 300 000 aUEC i uwierzcie mi, nieźle się napociłem, by to uzbierać.

Czasami widać na czacie gry, że ktoś przekazał innej osobie milion czy dwa. To się zdarza, odkąd wprowadzono taką możliwość. Nierzadko odbiorcy prezentów nigdy nie widzieli swoich darczyńców na oczy. Im więcej takich zdarzeń, tym więcej pozytywnej energii w grze, tym więcej więzi, wdzięczności. W ten sposób **rodzi się kultura wzajemnej pomocy, wspierania się, tłumaczenia zasad, wprowadzania nowych użytkowników** itp. A to sprawia, że jest...

## Coraz więcej wyznawców

Teoria sprzedaży mówi, że niezadowolony klient opowie o swoim rozczarowaniu dziesięciu znajomym, zaś zadowolony musi być tzw. wyznawcą, czyli osiągnąć maksymalny poziom zachwytu, by polecić produkt innym ludziom. **Star Citizen ma wyznawców, którzy często z rumieńcami na twarzach bronią swojej „świętości"** i jeżdżą na Citizencony (gdy oglądałem online wykłady na ostatniej edycji, zorganizowanej fizycznie w Manchesterze, odczuwałem zupełnie szkolny, wręcz przedszkolny entuzjazm, miałem ochotę skakać i krzyczeć razem z tymi, którzy byli na sali). „Misjonarstwo" jest wzmocnione specjalnym programem: im więcej zrekrutujesz do „sekty" graczy, którzy podadzą twój kod referencyjny, tym większe będziesz miał w grze nagrody. Osoba, która użyje twojego kodu, także zyska, bo na starcie będzie miała więcej aUEC, a są i specjalne wydarzenia, podczas których może zdobyć darmowy, niewielki statek. Co prawda powyżej pewnego poziomu rekrutacji nagród zaczyna ubywać, ale ich jakość wzrasta.

Rekrutowanie to jednak odpowiedzialne zadanie. Nikt nie chce, żeby w Star Citizena grały osoby sfrustrowane, a tym bardziej nikt nie pragnie, by rekruci mieli poczucie, że ktoś ich wpakował w maliny. Gdy dowiaduję się, że ktoś chce zacząć przygodę, bo jego czy ją zachęciłem, zawsze staram się intensywnie odstraszać potencjalnego kadeta lub kadetkę: mówię o bugach, informuję o wipe'ach, daję do zrozumienia, że nie wiadomo, czy ta gra kiedykolwiek wyjdzie. Dopiero gdy moje zniechęcanie nie odniesie właściwego skutku, pomagam żółtodziobowi wybrać odpowiedni statek i zapraszam do Lynx Corp.

Myślę, że tak postępuje większość graczy. **Zauważyłem, że w Star Citizenie bardzo mało jest zachowań głupawych czy nieodpowiedzialnych. Społeczność jest dojrzała, dowcipna, interesująca.** Zdarzyło mi się konwersować z byłym żołnierzem SAS-u z Wielkiej Brytanii („My wife says: »Oh, honey, you bought a new spaceship? How sweet!«") czy z grupą biznesmenów z USA („We hunt the guys who hunt the guys"). Czasami leciałem bez celu tylko po to, by nie przerywać ciekawej rozmowy.

> MARZENIE CHRISA ROBERTSA STAŁO SIĘ TEŻ NASZYM MARZENIEM.

Na podstawie przedstawionego powyżej obrazu można by wysnuć przypuszczenie, że Star Citizen to słodka przestrzeń pełna wyłącznie życzliwych ludzi – ale tak oczywiście nie jest.

## Wewnętrzne wojny

Mamy do czynienia z grą typu MMO, przyciągającą także graczy spragnionych wielkich wyzwań, adrenaliny i mocnych doznań, których dostarczyć mogą tylko walki z innymi użytkownikami. Oni także odnajdują swoją przestrzeń, w zasadzie kreują ją sami. Czasami korzystają z wydarzeń takich jak Jumptown, w których CIG wręcz oczekuje, że w pewnym ściśle określonym obszarze rozegrają się duże starcia między pojedynczymi graczami czy organizacjami. A gdy zaproponowanych przez grę eventów zabraknie, kradną statki, zastraszają górników, zdradzają członków swoich drużyn czy uprawiają szantaż. Podobnie jak w przypadku innych gier, wywołuje to wiele dyskusji, bo strata paruset tysięcy aUEC zawsze boli, ale co zrobić, gdy alternatywą jest utrata miliona, bo porywacz wysadzi twoją pękającą od towaru brykę?

Jedyna rada na gwałtowne wydarzenia typu PvP jest taka: rozluźnij się, wejdź w rolę, pogódź się z nimi. Potem będziesz jeszcze długo je wspominał – z uśmiechem na twarzy. Bo Star Citizen żyje, doświadczysz w grze życzliwość, otrzymasz pomoc, ale czasem są też intensywne zmagania i silne negatywne emocje. Ta gra po prostu taka jest. Gdy słyszę, że tworzy ją CIG, odczuwam w zasadzie coś na kształt zdziwienia.

## Jakie CIG? To my ją tworzymy!

Myślę, że jest to odczucie nie tylko moje, ale wielu graczy. Uczestnicząc w dyskusjach na oficjalnym forum, **zgłaszając błędy, pomysły, idee, współtworzymy tę grę. Czujemy się jej gospodarzami, jest nasza, nie CIG-u**.

Jestem przekonany, że wielu z nas wyobraża sobie sytuację, gdy pewnego dnia (plotka głosi, że za pięć lat) zostanie ogłoszona beta, wrota się otworzą, napłyną „nooby", a my, jako łaskawi weterani, oprowadzimy ich po włościach, nauczymy podstaw i – przede wszystkim – będziemy błyszczeć przed nimi w statkach, o których oni na początku rozgrywki będą mogli tylko pomarzyć. Będziemy popisywać się umiejętnością walki w próżni, w atmosferze, w trybie FPS, będziemy im mówić, gdzie co kupić, co warto robić, a czego nie.

To będzie z pewnością piękny dzień, o ile nastąpi. A jeśli nie? Powiemy tak:

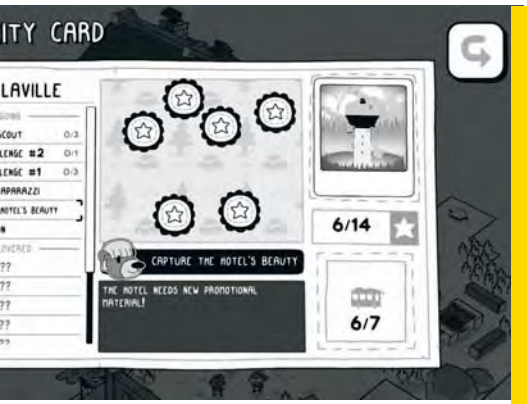
„Uczestniczyliśmy w marzeniu Chrisa Robertsa, które stało się także naszym marzeniem. Braliśmy udział w największej gierczanej przygodzie XXI wieku. Próbowaliśmy sięgnąć gwiazd. I chociaż się nie udało, nikt nam nie odbierze tego, że próbowaliśmy". |CDA|

Kilkanaście sekund po zrobieniu tej fotki rozbiłem się Noksem o pobliskie świerki.

# Kura i kiełbasa

Woli śniadanie na kartonie: **9kier**

**Rzadko już grywam w tradycyjne point'n'clicki, bo po pierwsze bardziej ciągnie mnie do innych gatunków, a po drugie przygodówki usypiają widzów na Twitchu. Jest jednak jeszcze jeden powód: developerzy od lat zniechęcają mnie do swoich produkcji bezsensownymi łamigłówkami i choć czas mija, wciąż wydaje im się, że są lata 90.**




**W Toem występują bardziej questy niż łamigłówki, a bohater wykonuje je, by wymienić zdobyte pieczątki na bilet autobusowy.**

*(*) Do zawieszania niewiary nie zmuszają ponoć także twórcy z Wadjet Eye, a przynajmniej tak twierdzi spikain. Sama nie jestem w stanie tego ocenić – The Shivah już nie pamiętam, od serii Blackwell szybko się odbiłam, a w Unavowed nie miałam jeszcze przyjemności zagrać.*

**Mam** wobec branży odrobinę wyższe oczekiwania, niż kiedy byłam w podstawówce i grałam w Gobliins 2, gdzie jeden bohater trzyma kurę, a drugi uderza ją kiełbasą, żeby zniosła jajko. Bawiłam się wtedy fenomenalnie: po części dlatego, że byłam dzieckiem i wszystko mnie zachwycało, po części dlatego, że wiele rozwiązań widziałam dzięki tej serii po raz pierwszy w życiu. Trudno jednak nie przyznać, że wiele z tych sekwencji nie miało sensu. Przypomnę „trójkę" – przygodówkę, w której to tłucze się fioletowe stwory przetrzymujące ukochaną bohatera kijem baseballowym, to zamienia się w wilkołaka albo wciela w pchłę na czyimś nosie. Stare point'n'clicki rządzą się swoimi prawami i niektórym takie fabularne głupoty będą odpowiadać, innym nie – jednak **znacznie łatwiej mi przełknąć absurdy scenariusza niż łamigłówek**.

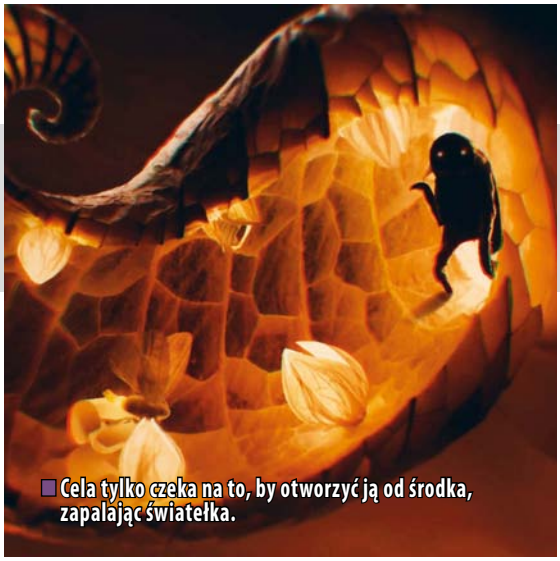
## Sernik pełen gwoździ

Nie cierpię, kiedy developerzy tworzą zagadkę tylko po to, by utrudnić odbiorcy poznawanie historii. Gdy psują klimat sekwencją logiczną, która znajduje się w danym miejscu bez żadnego powodu. Kiedy podczas pogoni lub innej wartkiej akcji gracz musi wykonać serię bezsensownych czynności przygotowanych – i czuć to na każdym kroku – przez projektantów, a nie postacie ze świata gry. Rury, które trzeba ustawić tak, by popłynęła nimi woda lub dało się przez nie przedostać, przesuwanie bananów w środku dżungli (dzięki, spikain, za ten odpowiednio głupi przykład), kawałki przedmiotu rozdane enpecom lub poukrywane w okolicy w absurdalnych miejscach, powtarzanie bzdurnych sekwencji świateł. Wszystko to wywołuje u mnie jedynie politowanie, zwłaszcza jeśli zestawione jest z fabułą, która stara się być poważna, pełna napięcia lub trzymać tempo.

Grałam ostatnio w demo Lost in Play – nadchodzącej ręcznie rysowanej przygodówki Happy Juice Games – i co chwilę unosiłam brwi, nie rozumiejąc, dlaczego dzieje się w niej tak dużo rzeczy pozbawionych sensu. Dlaczego pies nie budzi się na dźwięk mojego dzwonka, tylko muszę jeszcze zmierzyć się z logiczną minigierką z rozstawianiem owiec; dlaczego koniecznie potrzebuję go do przestraszenia siedzącego w kartonie kota, skoro jestem właścicielką tego ostatniego i powinnam móc po prostu wziąć go na ręce i wyciągnąć. Ta ładnie animowana gra nie zagości na moim dysku po premierze, bo **nie mam cierpliwości do zagadek powtykanych w historię na siłę**. Inny przykład – przepiękna wizualnie Papetura, nagrodzona zresztą niedawno Paszportem Polityki. Na początku zabawy postać siedzi w zamkniętym pomieszczeniu, które otworzyć może jedynie zapalenie wszystkich świateł. Dlaczego? Chwilę później należy zrzucić nasionko do paszczy kanciastej istoty, by rozwinął się papierowy most. Co ma jedno z drugim wspólnego? Zaraz potem trzeba odtworzyć sekwencję światełek potworka na roślinach powyżej. Trzymajcie mnie, bo nie wytrzymam!

## Daj mi wiarygodny świat

Mam wrażenie, że niewielu developerów zadaje sobie pytanie „dlaczego umieszczam tu tę łamigłówkę? Co oznacza ona dla świata gry?", a zwłaszcza „kto ją przygotował?". (Nad tym ostatnim na pewno nie zastanawiali się twórcy Dr. Livingstone, I Presume?...). W efekcie gracze otrzymują mechanizmy w starożytnych ruinach działające po setkach lat czy dźwignie i tajne bazy tylko czekające na bohaterów, a przede wszystkim – i właśnie to boli mnie najbardziej – zagadki niemające nic wspólnego ze światem gry. **Historia idzie w jedną stronę, a mechanika w inną.** Większość point'n'clicków, z jakimi



Cela tylko czeka na to, by otworzyć ją od środka, zapalając światełka.

Pod łóżkiem siedzi kot, który liże się po [ocenzurowano].

Victor przygotowuje się do śniadania na kartonie i żeby go podnieść, nie musi rozwiązywać żadnej zagadki logicznej.

W serii House of Da Vinci łamigłówki stanowią próbę pozostawioną przez właściciela warsztatu.

miałam do czynienia, boryka się z takim właśnie problemem i jest to, przyznaję, pierwsza rzecz, na jaką zwracam uwagę, recenzując przygodówkę z zagadkami. W przypadku gier logicznych tak mnie to nie razi, bo po pierwsze znacznie rzadziej są fabularne, a po drugie bardzo często oferują – jak Baba Is You czy Antichamber – wciągającą, unikatową mechanikę łamigłówek.

Żeby nie było, że potrafię tylko narzekać – oto garść przykładów i dobrych praktyk. W The Dream Machine zagadki osadzone są w świecie gry od samego początku. Victora ze snu o bezludnej wyspie wyrywa dźwięk budzika, więc bohater idzie go wyłączyć. W kuchni spotyka swoją żonę, z którą rozmawia o śniadaniu w salonie – dopiero się wprowadzili i nie mają jeszcze stołu, więc prosi ona Victora o przyniesienie kartonu i postawienie go na podłodze. Później siadają i zaczynają pogawędkę o snach, która zresztą do dziś stanowi jedną z moich ulubionych scen w grach, po czym następuje pora na telefon do zarządcy budynku. Bohater szuka więc w nierozpakowanych rzeczach telefonu stacjonarnego, a potem gniazdka i numeru do agencji, na który – niespodzianka! – wcale nie układają się cyfry poukrywane w pomieszczeniach, tylko można go znaleźć w stosie listów. Każda z tych czynności ma na tyle dużo sensu, że prawdopodobnie wykonałabym ją, będąc na miejscu Victora. I wbrew temu, co może się wydawać, The Dream Machine nie jest przez to ani odrobinę mniej interesujące.

## Twórcy powinni zadać sobie pytanie: kto stworzył tę łamigłówkę?

Wręcz przeciwnie – bohater zyskuje dzięki temu na wiarygodności, której wielu przygodówkowym postaciom zwyczajnie brakuje.

### Iskra geniuszu

Nawet kiedy scenariusz skręca w mroczną stronę, przypalone skrawki papieru da się złożyć nie tylko z powodu kaprysu developerów, ale dlatego, że ktoś je tam zostawił; nawet gdy Victor zaczyna podróżować po snach sąsiadów, każda z krain, choć oczywiście dziwaczna, okazuje się mieć jakąś wewnętrzną logikę bijącą na głowę wiele realistycznych produkcji. W niedawnym Toem z kolei motywacją do rozwiązywania prostych łamigłówek staje się dla bohatera konieczność pomagania lokalnej społeczności, by wymienić zdobyte w ten sposób pieczątki na bilet autobusowy; fakt, że enpece mają własne, dające się spełnić potrzeby, nie zaburza wiarygodności świata, tylko ją buduje. A w takim choćby House of Da Vinci – dwuczęściowej serii przygodówek logicznych dla fanów The Room – twórcy wytłumaczyli istnienie logicznych wyzwań w jeszcze prostszy sposób. Niemal na samym początku okazuje się, że zostawił je bohaterowi sam Leonardo Da Vinci, by przetestować zdolności intelektualne gościa(*).

Powyższe przykłady trzymają się kupy, bo **osadzają zagadki w świecie gry – czy to poprzez sensowną motywację i wiarygodne czynności, czy wskazanie, który z bohaterów niezależnych jest autorem lub powodem istnienia łamigłówek**. Dlaczego więc, zamiast wziąć przykład, tylu developerów korzysta z sekwencji logicznych jako uciążliwego wypełnienia, bez którego przedstawiona historia miałaby znacznie więcej sensu? |CDA|

Źródło: YouTube/GamersPrey

## Ojciec chrzestny soulslike'ów

# Historia Hidetaki Miyazakiego

Skrawki biografii sklejał w całość: **Paweł Hekman**

**Jeśli graliście w którąkolwiek odsłonę Dark Souls, w Bloodborne'a, Sekiro czy Elden Ringa, największy hit ostatnich miesięcy, wiecie doskonale, że fabuły są w tych grach mocno zawoalowane. Podobnie skryty jest Hidetaka Miyazaki, projektant przebojów FromSoftware.**

**To dziś** jeden z najbardziej cenionych twórców gier na świecie. W 2018 roku Miyazaki otrzymał prestiżową nagrodę za całokształt swojej działalności na gali Golden Joystick Awards, a trzy lata później Dark Souls zostało uznane tamże za grę wszech czasów. To, co najlepsze, miało jednak dopiero nadejść wraz z premierą Elden Ringa. Produkcji, o której mówi się w kategoriach najważniejszego tytułu tego roku.

### Data urodzenia: nieznana

Pomimo tego, że na koncie ma sukcesy największego kalibru, Miyazaki uchodzi za nieśmiałego. Wywiadów udziela sporadycznie i odmawia nagrywania wspólnych materiałów wideo (ze zdjęciami nie ma problemu). Wiemy o nim niewiele – już ustalenie daty jego urodzin potrafi nastręczyć problemów. Zaglądając do Wikipedii, dowiemy się, że **Hidetaka ma 46 lub 48 lat. I to w zasadzie jedyny trop.** To tu, to tam pojawia się data 1 stycznia, ale wygląda na „zaślepkę" maskującą brak potwierdzonej informacji. I jeszcze jedna rzecz, której często szukają internauci – pomimo zbieżności nazwisk Hidetaka Miyazaki nie jest spokrewniony z Hayao Miyazakim, autorem fenomenalnych anime pokroju „Księżniczki Mononoke", „Spirited Away" czy „Mojego sąsiada Totoro".

W jednym z nielicznych wywiadów Hidetaka wyjawił, że dorastał w mieście Shizuoka, niespełna 200 km na południowy zachód od Tokio. **Dzieciństwo opisywał jako „niezwykle biedne". Jego rodzice utrzymywali rodzinę, pracując w biurach, ale pieniędzy brakowało chociażby na książki.** Dlatego młody Miyazaki strawy dla duszy szukał w lokalnej bibliotece. Sęk w tym, że większość dostępnych tam pozycji była w języku angielskim. Dlatego wybierał te z największą liczbą obrazków, na podstawie których mógł tworzyć własne historie.

*– Odnalazłem mnóstwo radości w takim czytaniu. Nawet jeśli nie zawsze było to czytanie* – zdradził w rozmowie z brytyjskim „The Guardian". Gorzko jednak rozlicza się ze swoim dzieciństwem, stwierdzając, że w przeciwieństwie do większości rówieśników nie miał żadnych ambicji. Dlatego też próbę zdobycia dyplomu nauk społecznych na Uniwersytecie Keio określa mianem bezcelowej. Warto dodać, że w domu rodzinnym młodego Hidetaki nie było miejsca dla gier wideo. Nie tylko z powodów finansowych – rodzice Miyazakiego byli przeciwni tej formie rozrywki. Jej substytutem stały się planszówka zatytułowana „Sorcerer" oraz podręczniki do Dungeons & Dragons. Im bliżej jednak przyszły twórca Elden Ringa był ukończenia studiów, tym bardziej ciągnęło go do gier wideo.

### Od Ico do Demon's Souls

Po ukończeniu studiów Hidetaka trafił do sektora informatycznego. Później przyznał, że wybrał ten kierunek ze względu na wysokie zarobki, żeby móc opłacić czesne swojej młodszej siostry. **Punktem zwrotnym w życiu Miyazakiego okazała się premiera gry Ico autorstwa Fumito Uedy.** Minimalistyczna i ujmująca historia o dwójce dzieci próbujących uciec z ponurego zamczyska chwyciła przyszłego projektanta za serce, przywołała wspomnienia własnego dzieciństwa i sposobu, w jaki doświadczał historii, które czytał. Postanowił rzucić wszystko i ruszyć na podbój Tokio. Wedle kilku źródeł miał wtedy 29 lat i brakowało mu jakiegokolwiek doświadczenia w produkcji gier. Złożyło się tak, że trafił prosto do mało wtedy znanego studia FromSoftware, w którym zaczął pracę nad Armored Core: Last Raven. Przy Armored Core 4 i Armored Core: For Answer był już reżyserem.

Jak zauważyła Ema Kodaka, która zajmuje się redakcją scenariuszy Hidetaki, tak nagły zwrot w karierze zawodowej jest w Japonii czymś niezwykłym. Nawet dziś wiele osób w tym kraju zaczyna młodo u jakiegoś pracodawcy, by potem zostać u niego na całe życie. ***– Miyazaki zmienił ścieżkę kariery i w ciągu 10 lat został prezesem firmy – to bezprecedensowe w Japonii. I inspirujące*** – mówiła Kodaka.

Prezesury Miyazakiego nie byłoby, gdyby nie kamień milowy w jego karierze – Demon's Souls. Projekt utknął na etapie prototypu, więc Hidetaka wykorzystał brak zainteresowania reszty ekipy i całkowicie przejął nad nim kontrolę. – *Gdyby gra okazała się porażką, nikt by się nie przejął* – mówił po latach. I z takim nastawieniem postanowił zmienić w niej wszystko. Rozgrywka stała się bezlitosna, fabuła szczątkowa, śmierć oznaczała powrót do początkowej lokalizacji, utratę zasobów i odrodzenie wszystkich wrogów. W skrócie: wylane zostały fundamenty pod gatunek soulslike'ów.

### Człowiek od wszystkiego

Początkowo Demon's Souls nie zapowiadało się na sukces, zwłaszcza że zaprezentowane na

# IT'S COMING...

## PROSTO ZE SKANDYNAWII **DRUGA NAJLEPSZA NA ŚWIECIE SZKOŁA GAMEDEV-U.** OD WRZEŚNIA W POLSCE!

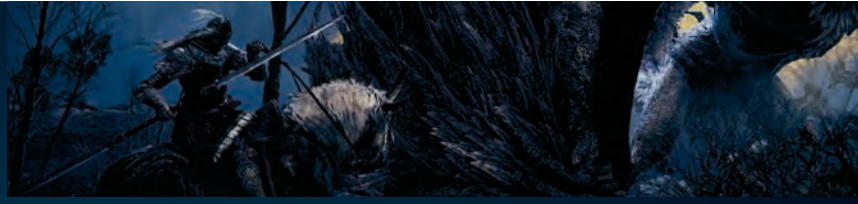
FUTURE GAMES WARSAW

**DOŁĄCZ NA JEDNYM Z KIERUNKÓW:**

- **GAME PROGRAMMER** 2,5 ROKU
- **GAME ARTIST** 2 LATA
- **GAME DESIGNER** 2 LATA

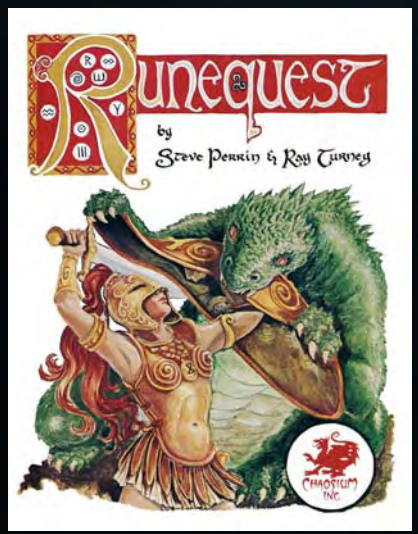
THE ROOKIES: SECOND BEST GAMEDEV SCHOOL IN THE WORLD

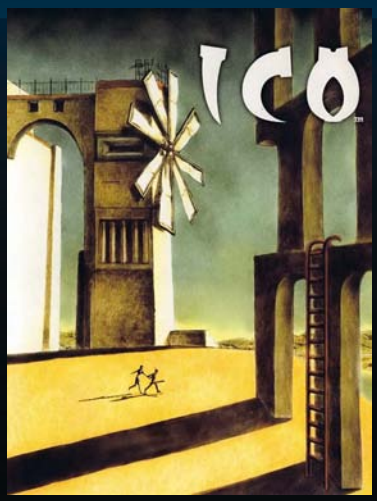
**WEJDŹ NA WWW.FUTUREGAMES.SE I DOWIEDZ SIĘ JAK ZDOBYĆ PRACĘ U NAJWIĘKSZYCH W BRANŻY.**



## Miyazaki poleca

**Ulubiona gra:** Ico
**Ulubiona gra FromSoftware:** Bloodborne
**Ulubiona manga:** „Berserk"
**Ulubiony system RPG:** RuneQuest




**Gdyby nie Ico, świat mógłby nigdy nie poznać geniuszu Miyazakiego.**

**RuneQuest został wydany po raz pierwszy w 1978 roku. Niestety nigdy nie trafił na polski rynek.**

Tokyo Game Show demo zwiastowało katastrofę. Liczba sprzedanych kopii stopniowo jednak rosła, wokół tytułu zgromadziła się wierna społeczność, a Sony wyraziło zgodę na wydanie gry na rynkach zachodnich (początkowo dostępna była jedynie wersja japońska). To z kolei otworzyło furtkę kolejnym produkcjom w tym stylu, choć wypuszczanym już pod szyldem Bandai Namco. W 2014 roku

Podczas produkcji Miyazaki pilnuje wszystkiego, nawet doboru fontów.

Hidetaka został już prezesem FromSoftware, ale nigdy nie zaprzestał skrupulatnej pracy nad szczegółami w swoich grach. Jego współpracownicy twierdzą, że Miyazaki zawsze ma jakieś uwagi. Przygląda się takim detalom jak użyte fonty, dyskutuje na temat wyglądu menusów, a **plotka głosi, że miał również osobiście prezentować animatorom sposób poruszania się postaci**.

W dniu premiery Elden Ringa „The New Yorker" przygotował obszerny tekst, w którym podsunął interesującą tezę – wysoki poziom trudności w dziełach Miyazakiego miałby być odbiciem przeciwności, jakie musiał przezwyciężyć w drodze na szczyt sam twórca. Miyazaki nie do końca się z tym zgadza. – *Nie powiedziałbym, że historia mojego życia wpłynęła na sposób, w jaki robię gry. Wszyscy mamy problemy w naszym codziennym życiu. Znajdowanie rozwiązań jest zawsze satysfakcjonujące* – tłumaczy w rozmowie z amerykańskim magazynem.

Podczas innej rozmowy ojciec soulslike'ów przyznał, że prezesura we FromSoftware przyniosła nieoczekiwane profity. – *Spotykam wiele osób na wysokich stanowiskach. To bardzo dziwni ludzie, którzy mnie fascynują* – zdradza dziennikarzowi „The Guardian". Po czym dodaje z szelmowskim uśmiechem, że niektórzy z nich trafili do jego gier jako wrogowie. Nie wskazuje niestety, o kogo konkretnie chodzi. Wiemy natomiast, że ulubionym bossem Hidetaki spośród wszystkich jego gier jest Stary Mnich z Demon's Souls. Jego wyjątkowość polegała na tym, że – w przeciwieństwie do pozostałych przeciwników – wciela się w niego inny gracz. Czy twórca wzorował Mnicha na konkretnej osobie? To pytanie pozostanie zapewne bez odpowiedzi.

W twórczości Miyazakiego wybrzmiewają również jego fascynacje literackie. Seria Dark Souls to w zasadzie mroczna wariacja na temat legend arturiańskich i tradycyjnych erpegów. W Bloodbornie odbija się cała twórczość H.P. Lovecrafta. Sekiro stanowi hołd dla kultowej mangi „Berserk", a do pracy nad Elden Ringiem udało się namówić najgorętsze nazwisko współczesnego fantasy, czyli George'a R.R. Martina. **Nawet zatrudnienie autora „Pieśni lodu i ognia" nie zmieniło jednak sposobu prowadzenia narracji w grze. Opowieść wciąż jest szczątkowa**, trzeba ją sklejać ze znajdowanych tu i tam skrawków, pozostawia spore pole do domysłów. Hidetaka podkreślał jednak niejednokrotnie, że taka konstrukcja nie stanowi celu samego w sobie. – *Nie jestem dobry we wdrażaniu bezpośredniej narracji w swoich grach* – stwierdził w wywiadzie w magazynie „Wired". Jednocześnie dodał, że chce pozostawić interpretację odbiorcom. – *Gracz czerpie z fabuły większą wartość, gdy samodzielnie odkrywa jej skrawki dzięki przedmiotom lub postaciom pobocznym, które napotyka w świecie gry.*

### Gotuj z Hidetaką

Prywatnie Miyazaki ma coraz mniej czasu na granie. Zdradził jednak, że ostatnio udało mu się znaleźć chwilę na przejście It Takes Two. Całość zajęła mu trzy posiedzenia, a partnerem w co-opie był jego przyjaciel. Twórca soulslike'ów nie mógł się nachwalić pomysłowości i świeżości, jakie znalazł w produkcji studia Hazelight. Tym, którym wizja Miyazakiego grającego w grę niemal rodzinną wydaje się zaskakująca, należy wyjaśnić, że nie ma w tym nic nadzwyczajnego. Ojciec Soulsów tuż po wydaniu Bloodborne'a przyznał, że często słyszy pytanie o to, czy nie chciałby stworzyć gry bardziej kolorowej. Jego odpowiedź brzmiała: – *Zawsze interesowało mnie zrobienie czegoś, co byłoby przyjaźniejsze dzieciom. Jak chociażby PoPoLoCrois na PS1 czy Ico na PS2*. Dodał też, że gdyby otrzymał taką możliwość, nie wyklucza skorzystania z niej.

To również dobre wieści dla bliskich Miyazakiego. **Szef FromSoftware nie pozwala bowiem grać w swoje produkcje rodzinie. Tłumaczy to obawami, że mogłaby zobaczyć w nich jego złą stronę.** Coś wręcz – używając jego własnych słów – „niesmacznego". – *Chyba czułbym się zawstydzony. Dlatego mówię: nie ma Dark Souls w domu*. Hidetaka przyznał, że sam nie lubi grać we własne tytuły. Jego zdaniem to zbyt „emocjonalne" i „przytłaczające" przeżycie. Jednocześnie jako swoją ulubioną grę wymienia... Bloodborne'a.

Japończyk wielokrotnie pytany był o swoje pasje. Za każdym razem pada ta sama odpowiedź: projektowanie i robienie gier. W szczególności upatrzył sobie tworzenie map: – *Projekt mapy tak naprawdę narzuca całą resztę. Używając przybliżonej mapy, mogłem przekazać artystom wymagania, wygląd i strukturę obszaru oraz pozwolić im rozwijać te pomysły*. Prezes FromSoftware uważa, że jedyna rzecz, która wykracza poza pracę w gamingu oraz konsumowanie szeroko pojętej kultury, a jest godna poświęcenia jej czasu, to gotowanie. Nawet to zajęcie Miyazaki porównuje jednak do gier, bo jego zdaniem „przygotowanie dobrej potrawy przypomina sesję RPG". |CDA|

**międzynarodowa korporacja! owocowe czwartki! dynamiczny zespół! tylko nie napisali, co właściwie będę robić...**

dlatego na https://theprotocol.it dbamy, by ogłoszenia były oparte na konkretach – opisie roli w nowej pracy, wynagrodzeniu i wielu innych, istotnych dla kandydatów informacjach.

znajdź pracę w zasobach theprotocol.it

## Przepięcie mocy

# Pięć lat Switcha

Pstryka: **spikain**

**Minęło pięć lat od premiery Switcha. Zanim jednak pojawił się on, Nintendo miało wielki problem.**

**Jedną** z najlepszych rozrywek związanych z historią gier wideo jest przeglądanie starych prognoz czy ankiet i zanoszenie się śmiechem. Przewidywania domorosłych analityków rzadko okazują się trafne – z pozycji „człowieka przyszłości" można więc rechotać bez końca, kręcąc głową: GTA VI w 2020 roku? Jacy to ludzie kiedyś byli durni.

Jaskrawym tego przykładem jest dyskurs wokół nadchodzących konsol Nintendo. Nie wszystkie sprzęty w historii firmy były gigantycznymi hitami, a że każdy kolejny przed premierą oceniano, naturalnie, przez pryzmat doświadczeń z poprzednim, na ogół w takich prognozach trafiano kulą w płot. Po fiasku GameCube'a powszechnie wieszczono porażkę Wii, Wii U wróżono (przynajmniej początkowo) sukces, a kiedy go nie odniosło, drwiono z nadchodzącego Switcha.

> Takich pięciu lat, jakie ma za sobą Switch, życzyłbym każdemu.

Dzisiaj wiemy już, że ten przefrunął nad (i tak przecież niezwykle wysokim) wynikiem sprzedażowym Wii i nie chce się zatrzymać. **Można na nim zagrać w ponad 4300 gier, a liczba ta cały czas rośnie.** I chociaż trudno oczekiwać, żeby każdy z tysięcy tytułów był wart uwagi, ten niepozorny tablet z guzikami ma bibliotekę pełną rewelacyjnych gier studiów wewnętrznych i zewnętrznych. Niektóre z nich to wybitne produkcje – i należą do nich również ekskluziwy, bez których o żadnym sukcesie nie byłoby mowy. Zanim jednak dotarliśmy do tego miejsca, Nintendo było jedyną na rynku firmą wspierającą nie jedną, a dwie konsole naraz(*). I to był spory problem.

### Dwie pieczenie

Konsole Nintendo od samego początku żyły w dużej mierze dzięki ekskluzywności trafiających na nie gier – i oczywiście jakości tychże. Chcesz zagrać w Mario, w Zeldę, w Pokémony? Kup konsolę Nintendo. Tylko którą?

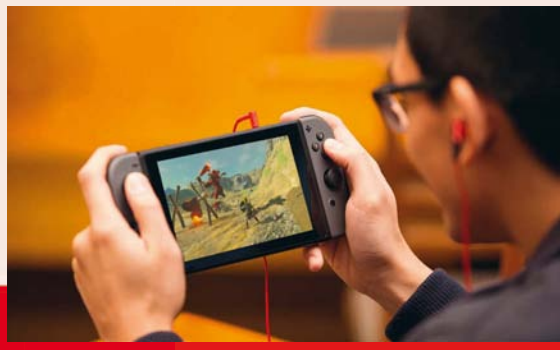
O ile w przypadku „kieszonkowych potworów" sprawa była zawsze prosta – główna seria ukazywała się tylko na handheldach – o tyle reszta flagowych gier Nintendo trafiała najpierw na konsole stacjonarne. Droższe, i między innymi przez to gorzej się sprzedające, ale bardziej zaawansowane technologicznie. Na Game Boyach mogliśmy za to grać w produkcje wciąż dobre, ale z wyraźnie okrojoną grafiką. Równolegle z serią Super Mario Bros. wydawano Super Mario Land, a Donkey Kong Country towarzyszyło handheldowe Donkey Kong Land. Najbliżej była Zelda – w końcu Link's Awakening, zwłaszcza w wersji DX na Game Boya Color, nawet pomimo niższej rozdzielczości i ograniczonej palety barw bez mrugnięcia okiem można uznać za pełnoprawną odsłonę serii. I nic dziwnego, w końcu wyrosła z prób przeniesienia na GBC konsolowego The Legend of Zelda: A Link to the Past.

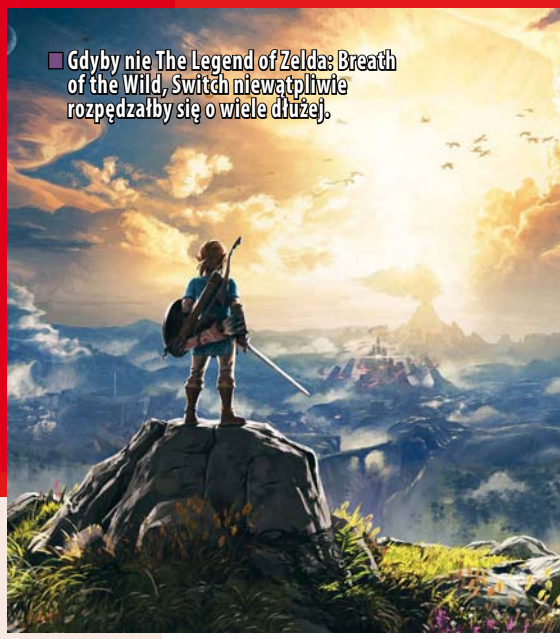
No właśnie – prób. Bo o tym, jak się kończyła większość takich przedsięwzięć, wie każdy, kto grał na Game Boyu lub Game Boyu Color w takie rzeczy jak DuckTales czy Street Fighter II. Trzeba jednak oddać Capcomowi, że wydany w 1999 Street Fighter Alpha to nadspodziewanie wierny port ze świetnymi animacjami. Niemniej

*(*) No dobra, bo zaraz ktoś się czepi: mówię o pełnym wymiarze na przestrzeni wielu generacji. Sega miała Game Geara, a Sony miało PSP, ale jak to wszystko się skończyło, dobrze wiemy. Korzystając z okazji i zalewając się łzami, zapraszam do świetnego tekstu Cascada o Vicie: bit.ly/vitacda*

Switch cały czas sprzedaje się jak marzenie nawet pomimo tego, że do dzisiaj nie ukazał się mocniejszy, high-endowy model.

Połączenie stacjonarki z handheldem okazało się strzałem w dziesiątkę... z więcej niż jednego powodu.





Gdyby nie The Legend of Zelda: Breath of the Wild, Switch niewątpliwie rozpędzałby się o wiele dłużej.

jednak doskonałe reedycje tych najważniejszych gier – to znaczy takie, których nie można było nazwać „demake'ami" – pojawiły się w zasadzie dopiero na 32-bitowym Game Boyu Advance.

Zmierzam do tego, że **myśli o ujednoliceniu własnego podwórka musiały pojawiać się w głowach pracowników Nintendo od bardzo dawna**. Już nawet przy jednej platformie wydawanie takiej liczby ekskluziwów, żeby zadowolić swoich klientów, to nie lada wyzwanie. A przy dwóch? Problem ten wraz z rozwojem technologii tylko postępował, bo produkcja gier stawała się coraz bardziej czasochłonna. Sytuacja wymknęła się spod kontroli i w czasie, kiedy biblioteka 3DS-a wyrastała na jedną z najbogatszych w historii, Wii U rozczarowywało bardzo powolną kroplówką z ciekawych lub tylko trochę ciekawych tytułów.

## Jeden ogień

16 stycznia 2013 japoński serwis Nikkei doniósł: Nintendo w przyszłym miesiącu połączy ekipy odpowiedzialne za handheldy i stacjonarki. Wtedy, bez kontekstu, mogło to co najwyżej brzmieć jak zwyczajna reorganizacja, która przyniesie jakieś tam zauważalne wewnątrz firmy korzyści, ale nie rewolucję. Duże i małe sprzęty Nintendo nadal się przecież bardzo od siebie różniły – nie tylko możliwościami, ale i zasilającą je technologią. I to miało się wkrótce zmienić.

Na początku 2014 roku odbyło się regularne spotkanie zarządu Nintendo z akcjonariuszami, podsumowujące kwartał. Satoru Iwata (świętej pamięci prezes Nintendo) powiedział w jego trakcie coś bardzo ważnego:

„W tej chwili portowanie [gier] z Wii na 3DS-a wymaga od nas ogromnego wysiłku, nie tylko ze względu na różne rozdzielczości, ale też dlatego, że sposoby produkcji oprogramowania [na te dwie platformy] są kompletnie odmienne. To samo dzieje się, kiedy próbujemy portować [gry] z 3DS-a na Wii U. (...) [Dotychczas, opracowując nowe konsole,] zawsze tworzyliśmy system zupełnie odmienny od poprzedniego. Jedynym wyjątkiem był przeskok z GameCube'a na Wii. (...) Uważam, że obecnie nie musimy już tak robić. (...) stworzymy system, który będzie w stanie wchłonąć architekturę Wii U. Kiedy to się wydarzy, **konsole stacjonarne i przenośne nie będą już zupełnie różne – staną się jak bracia w rodzinie konsol**".

Co ciekawe – i o czym być może warto pamiętać na przyszłość – powiedział też wtedy, że po takiej zmianie liczba konsol wydawanych przez Nintendo niekoniecznie się zmniejszy – może być zupełnie odwrotnie. Jako przykład podał Apple'a: na iOS-ie działały w końcu iPhone'y, iPady, iPody i Apple TV. Różne formy, ten sam system.

W książce „Ask Iwata", którą recenzowałem na łamach CDA (09/2021), Iwata wspomina o bliskiej mu filozofii wyznawanej przez Shigeru Miyamoto (twórcę Mario, Zeldy i wielu innych). Miyamoto zwykł ponoć mówić, że **„dobry pomysł to taki, który błyskawicznie rozwiązuje wiele problemów naraz"**. Dokładnie tym była ta zmiana. Switch, konsola trochę stacjonarna, a trochę przenośna, to nie tylko fajny, trafiony pomysł na to, jak pójść na rękę konsumentom. To była również odpowiedź na rzeczywisty, pogłębiający się kłopot Nintendo – jedną z tych mniej oczywistych rzeczy, które pogrzebały Wii U. Trudno nie zakładać, że konsolidacja zespołów rozwiązała przy okazji szereg utrudnień organizacyjnych – a skupienie się na jednym sprzęcie, a nie dwóch, prostszym i tańszym uczyniło chociażby marketing.

## Fool me once

Zanim dowiedzieliśmy się czegokolwiek o Switchu, poznaliśmy jego roboczą nazwę – NX. Po tym nastąpiło długie milczenie, a wśród owiec (fanów Nintendo podjaranych do granic niemożliwości w oczekiwaniu na nową konsolę) musiało znaleźć się parę wilków (dowcipnisiów z nadmiarem czasu)(**). »

*(**) Zauważyłem tę niefortunną bliskość słów „milczenie" i „owiec", ale musimy jakoś ją przeżyć.*

Jakieś pół internetu uwierzyło, że tak będzie wyglądać kontroler Nintendo NX.

Niczego bliższego tradycyjnemu handheldowi nie znajdziecie na rynku. Switch Lite to po prostu Switch – z tą samą biblioteką – tylko bez możliwości podłączenia do telewizora.

Fejków powstało sporo, ale jeden był szczególnie udany – między innymi dlatego, że opierał się na niewykorzystanym patencie Nintendo na owalny kontroler pokryty niemal w całości ekranem. Ktoś wydrukował sobie takiego pada w drukarce 3D, trochę go odpicował, nakleił naklejkę „WŁASNOŚĆ POUFNA", w dziurkę włożył kabel słuchawkowy i zrobił zdjęcie. Na fotce znalazł się też laptop ze szwedzką klawiaturą oraz podstawka od monitora, w której odbija się drzewo. Co zrobił internet? Sprawdził, że identyczne (czyt. wystarczająco podobne) drzewa rosną koło siedziby szwedzkiego Ubisoftu Massive i ogłosił, że to na pewno wyciek z tego właśnie studia!

Wspominam o tym nie tylko dlatego, że po latach nadal mnie ta sytuacja bardzo bawi – wśród „wycieków", które na tym etapie już trzeba było pisać w cudzysłowie, pojawił się też taki prawdziwy. A prezentacja potwierdziła zawarte w nim rewelacje: **Switch to handheld z odczepianymi kontrolerami, a kiedy włożymy go do docka, staje się nieco mocniejszy**.

Co ciekawe, wśród niewykorzystanych patentów zgłoszonych przez Nintendo pozostaje do dziś „supplemental computing device", czyli zewnętrzne urządzenie, które po podłączeniu do konsoli daje jej dodatkową moc obliczeniową. Brzmi jak dock – tylko że Switch tak nie działa! Dock jest w rzeczywistości tylko hubem USB dającym konsoli dodatkowe zasilanie (i wyprowadzającym obraz oraz dźwięk na telewizor). Kiedy Switch zorientuje się, że został do niego podłączony, sam się podkręca i włącza wentylatory – dzięki temu może uruchamiać gry np. w wyższej rozdzielczości.

Tak czy siak, patent rozbijał się po japońskich urzędach pomiędzy grudniem 2015 a połową 2016 roku, więc można zakładać, że dock zasilający Switcha dodatkową mocą obliczeniową był na którymś etapie rozważany. Albo zostanie wykorzystany w przyszłości.

## Łyżka dziegciu

Pod niektórymi względami Switch był antytezą Wii U. Na przykład na poziomie oprogramowania: **minimalistyczny, szybki system operacyjny uruchamia się błyskawicznie** (a domyślnie w ogóle się nie wyłącza, tylko usypia) i pozbawiony jest jakichkolwiek typowo „nintendowych" bajerów i fajerwerków. To samo zauważymy, zaglądając głębiej. Ambicje producentów konsol, żeby uczynić te urządzenia „centrami multimedialnymi", udzieliły się dekadę temu również Nintendo, więc Wii U oprócz wszystkich najważniejszych aplikacji VOD miało na przykład usługę telewizyjną, a nawet... funkcję pilota na podczerwień wbudowaną w GamePada. Switch natomiast **czegoś tak podstawowego jak aplikacja Netfliksa nie ma do dzisiaj**. Dlaczego? Nie wiadomo. Na początku życia konsoli można to było jeszcze

## JOY-CON DRIFT

**Tekst na pięciolecie Switcha poradzi sobie bez szczegółowego opisu akcesoriów, bez wymieniania ulubionych gier autora czy recenzentów z całego świata. Nie byłby jednak kompletny, gdybym nie wspomniał o „Joy-Con drifcie". Po jakimś czasie w kontrolerach dołączonych do konsoli zaczynają świrować gałki analogowe. Co innego dać ciała i wypuścić na świat wadliwy produkt, a co innego mieć świadomość tych wad i nie naprawić ich nawet przy premierze kolejnej jego wersji (Nintendo Switch OLED). To, że przez pięć lat nie doczekaliśmy się poważnie udoskonalonych padów, jest co najmniej godne potępienia – a byłoby zwyczajnym skandalem, gdyby nie to, że oficjalny serwis Nintendo naprawia Joy-Con drift nieodpłatnie.**

jakoś wytłumaczyć – że może Nintendo chce dać ludziom jasny sygnał: Switch jest konsolą do gier.

Ale na etapie, kiedy liczba tych gier przekroczyła – jak już wspomniałem – 4300 tytułów, chyba nie trzeba o tym nikomu przypominać. Przydałoby się za to posprzątać, bo ewidentnie zmieniło się coś jeszcze: przywiązanie Nintendo do szlachetnej koncepcji kontroli jakości, na której przecież firma wybiła się w czasach NES-a. Wydaje się, że dosłownie każdy może wydać swoją grę na Switchu – niezależnie od tego, czy mowa o hiperprodukcji, czy o czymś ledwo odróżniającym się od wprawki stworzonej według samouczków. Ma to oczywiście swoje plusy – **Switch jest po prostu przyjaznym miejscem dla twórców niezależnych, więc da się na nim zagrać w prawdziwe perełki**. Chciałoby się jednak nie musieć wyławiać ich z morza wymiocin. Zresztą... co wam będę mówił – wszyscy macie konta na Steamie, więc wiecie, jakie to uczucie.

Zmieniło się też podejście Nintendo do promocji – dało się to zauważyć już przy Wii U oraz 3DS-ie, ale na Switchu wydawcy mają niemal całkiem wolną rękę i praktycznie cały czas da się znaleźć gry z cenami zbitymi o 70% czy nawet 90%.

### If it's not fun, why bother?

No właśnie, gry – niezależnie od tego, jak interesujący jest sprzęt, który ma je uruchamiać, to one powinny być w tym wszystkim najważniejsze. Pierwszy rok Switcha był pod tym względem bardzo mocny. Wraz z konsolą zadebiutowało wyczekiwane od 2013 roku The Legend of Zelda: Breath of the Wild – gra, o której na świecie rozmawia się do dzisiaj, zwłaszcza wtedy, kiedy mowa o najznamienitszych przykładach otwartych światów.

Oprócz tego w 2017 dostaliśmy świetne sequele (Splatoon 2, Xenoblade Chronicles 2) i udane nowe pomysły (ARMS, Mario + Rabbids Kingdom Battle). No i Super Mario Odyssey, które – podobnie jak Breath of the Wild – może się pochwalić wynikiem 97 na Metacriticu. I, podobnie jak Breath of the Wild, jest grą tak dobrą, że aż trudno w to uwierzyć.

**Switch zaczął też regularnie żerować na truchle Wii U**, wysysając z niego te ekskluziwy, które da się bez większej straty przenieść na konsolę z jednym ekranem. Zaczęło się od tego, co najważniejsze – Mario Kart 8 Deluxe. To z kolei gra, która sama zasługuje na jakiś osobny tekst stanowiący studium przypadku, bo od momentu premiery nie chce wyjść z topek sprzedaży na dwóch najważniejszych rynkach Nintendo, czyli w USA i Japonii, mimo że to przecież rozszerzona wersja produkcji sprzed ośmiu lat. Według danych z końca zeszłego roku rozeszło się już 43,35 mln egzemplarzy MK8 Deluxe (51,81 mln, jeżeli liczyć wersję na Wii U), co stanowi jakieś 42% całej bazy posiadaczy Switcha.

A ta jest gigantyczna – sprzedało się już 103,54 mln konsol. To oznacza, że Switch **najpewniej skończy jako trzecia najbardziej rozchwytywana konsola do gier w historii**, zaraz za PlayStation 2 i Nintendo DS (kolejno 155 mln i 142 mln).

### If it's not a battle, where's the fun?

Bo, raz jeszcze, najważniejsze są gry. Poza samym Nintendo i mnóstwem studiów niezależnych konsolą zainteresowali się też duzi wydawcy – i najwyraźniej im się to opłaciło, bo parcie na wypuszczanie gier na Switcha mają spore. Nie można mówić o tej konsoli i nie wspomnieć o „niemożliwych portach" – o tym, jak na zmodyfikowanym czipie mobilnym z 2015 roku (!) potrafią wyglądać Doom Eternal, Hellblade: Senua's Sacrifice, Wolfenstein II: The New Colossus czy Mortal Kombat 11.

Dotarliśmy więc do punktu wyjścia. **Nic z tego, o czym tu piszę, nie byłoby możliwe, gdyby lata temu nie podjęto trafnej decyzji o skupieniu działań Nintendo na jednym dużym sprzęcie**. Od premiery Switcha minęło dopiero pięć lat, a już teraz widać, że była to rewolucja, której firma potrzebowała. I chociaż trochę tęsknię za „tradycyjnymi" handheldami, jestem przekonany, że tej zmiany potrzebowali też miłośnicy gier Nintendo. |CDA|

> Hybrydowość Switcha to nie tylko bajer. To rozwiązanie gigantycznego problemu Nintendo.

KĄCIK SIEKIERY

PLATFORMY: PS3, X360, PSP
PRODUCENT: VISCERAL GAMES
GATUNEK: SLASHER
ROK PREMIERY: 2010

DAŁBYM DYCHĘ

# RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Gra w kampanię singlową od dwóch dekad: **Eugeniusz Siekiera**

**Przebudziłem się w zatęchłej celi, ale nie zagrzałem w niej miejsca. Nieostrożny wartownik dostał łomot, a ja, uzbrojony w sztylet i wsłużonego lugera, rzuciłem się pędem przez zamkowy korytarz oświetlony szpalerem płonących pochodni.**

**Jeszcze** przed chwilą po lochach niosły się krzyki torturowanego nieszczęśnika, którego niejaki doktor Zee raził prądem. W powietrzu wciąż czuć było swąd palonego ciała, ale niestety przybyłem za późno. Sadystyczny doktorek zdążył jeszcze wypisać czas zgonu – 15:35 – po czym zarobił kulę w swój parszywy łeb. Wystrzał zwabił następnego przeciwnika; ten szybko stał się wspomnieniem, podobnie jak kolejni, przyczajeni w położonej wyżej komnacie. Tam też znalazłem lepszą broń i uzupełniłem zapasy amunicji.

Pognałem dalej, by chwilę później wdrapać się po schodach na zewnętrzne mury. Na twarzy poczułem igiełki mrozu, od strony gór wzmagał się porywisty wiatr. Po zdobyciu pobliskiej baszty przystanąłem na chwilę, gapiąc się jak urzeczony na migoczące w oddali szczyty – jakby uśpione, ciche i spokojne, ukryte pod grubą pierzyną śniegu. Tymczasem przez zamkowy dziedziniec przetoczyła się syrena alarmowa. Zewsząd dobiegały mnie kroki spanikowanych żołnierzy zwiastujące piekło, które miało się za chwilę rozpętać.

## Wciąż wierny

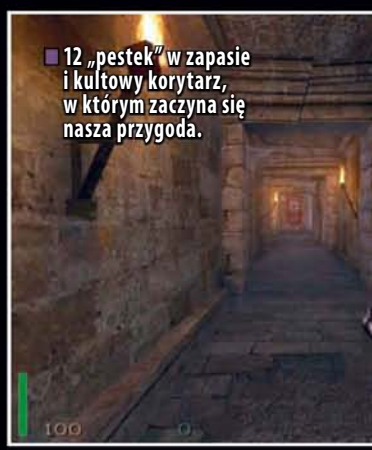
Nie pochłonął mnie multiplayer w RTCW, tak samo jak nie obchodziło mnie późniejsze darmowe rozszerzenie w postaci Enemy Territory, skądinąd fantastyczne, choć nie dla kogoś, kto zawsze stawiał na singla. **Dla mnie Return to Castle Wolfenstein to przede wszystkim genialna kampania fabularna**, którą co roku przechodzę minimum raz. Już dawno odkryłem wszystkie sekrety, rozebrałem mapy na czynniki pierwsze, a rozstawienie przeciwników mógłbym rozrysować z dokładnością do piksela. Nazwiecie mnie szaleńcem, ale jeśli systematycznie wracam do liniowego shootera i przechodzę go na najwyższym poziomie trudności z zamkniętymi oczami, wciąż i wciąż od 21 lat, to musi to być obsesja. Albo bezwarunkowa miłość.

**RTCW wrył mi się w pamięć nie tylko obrazem, ale i dźwiękiem.** Chwalenie ścieżki skomponowanej przez Billa Browna byłoby zbyt proste, choć niewątpliwie na komplementy zasługuje, bo to niezwykle klimatyczny soundtrack. Po dziesiątkach spędzonych w grze godzin znam każdy szczegół wydobywający się z głośników, każdą nutkę. Mogę na zawołanie odtworzyć w głowie łoskot zbroi rozpadającej się z brzękiem na kamiennej posadzce. Albo odgłos przełykania, gdy Blazkowicz zwędzi z cudzego talerza ciepły posiłek (przed laty brzmiało to tak sugestywnie, że momentalnie robiłem się głodny). Nadal słyszę błyskawice dochodzące zza kościelnych witraży w Wulfburgu, gdzie walczyłem z członkiniami elitarnej jednostki SS Paranormal Division. Choćby teraz mogę zanucić melodię dobiegającą ze starego radia, gdy sprowadzałem do parteru pijanego żołnierza chwilę po opuszczeniu domu Kesslera. Z tyłu głowy wciąż mam „Sonatę Księżycową" Beethovena rozbrzmiewającą, gdy w pewnym urokliwym miasteczku eliminowałem z ukrycia niemieckich oficerów. Mogę wymieniać bez końca.

## Cysterna miodu i szczypta dziegciu

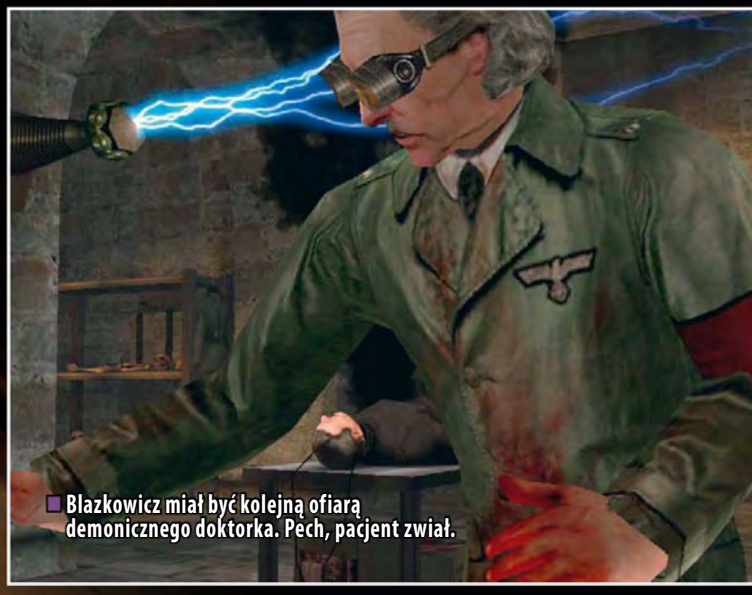
Uwielbiam kampanię RTCW za wiele rzeczy. Również za zróżnicowanie tematyczne, a jed-

Lopery to stwory dziwne, piekielnie niebezpieczne i zaskakująco zwinne. Warto trzymać na nie najmocniejszy arsenał.



12 „pestek" w zapasie i kultowy korytarz, w którym zaczyna się nasza przygoda.

Ogień zwalczaj ogniem. FG42 to najlepszy karabin w grze (i najgłośniejszy).


Blazkowicz miał być kolejną ofiarą demonicznego doktorka. Pech, pacjent zwiał.

nocześnie spójność. Etapy w tytułowym zamku czy na prowadzącym do niego wyciągu górskiej kolejki to już klasyka i najbardziej rozpoznawalne lokacje w grze, ale przecież kolejne rozdziały im nie ustępują. Scenariusz przeczołguje nas między innymi przez zmurszałe katakumby, w których po raz pierwszy stykamy się z zombiakami, pod osłoną nocy przekradamy się przez monstrualną tamę i położone w bliskim sąsiedztwie Paderborn, infiltrujemy bazy wojskowe i tajne laboratoria na mroźnej północy, zwiedzamy obrócone w perzynę miasteczka, fabryki i lotnisko. **Każdy z tych etapów jest inny, każdy wyróżnia coś szczególnego**, a level design większości uważam za znakomity.

Oczywiście nie wszystkie misje były idealne. RTCW próbował w kilku miejscach przełamać formułę i zmienić tempo, wplatając do rozgrywki elementy skradankowe. Z uwagi na ograniczone pole manewru, dziwnie reagującą AI i sokoli wzrok niektórych przeciwników nie było to zbyt udane rozwiązanie. Pół biedy, gdy niepowodzenie kończyło się alarmem, a w konsekwencji większą zadymą. Szczególne problemy rodziły te mapy, na których nie mogliśmy pozwolić się wykryć.

Misja „Forest Compound" jest tu oczywiście najbardziej rażącym przykładem, ale i z nią można było sobie poradzić, mając odpowiednie rozpoznanie i znając ścieżki patrolowe wroga. Przechodziło się ją trochę na pamięć, co w recenzji współczesnej strzelanki zapewne bezlitośnie bym punktował. **W produkcji mającej dwie dekady na karku traktuję to jako swoistą lekcję z historii gier.** Dlatego nie przeszkadza mi, że ostatni strażnik we wspomnianej misji czasami widzi przez ściany (musi pozostać żywy, ale do końca nieświadomy naszej obecności), podobnie jak nigdy nie irytowały mnie starcia z zaskakująco skocznymi loperami, które były w stanie przerobić nieprzygotowanego gracza na mielone w ułamku sekundy.

## Schyłek epoki

Choć to w moim przekonaniu najlepszy z Wolfów, nie był grą przełomową. Nie w takim znaczeniu jak chociażby Half-Life 2 ze swoim rewolucyjnym silnikiem fizycznym czy Wolfenstein 3D, który w 1992 roku spopularyzował świeży gatunek i wraz z późniejszym Doomem wyniósł swych twórców na szczyt. RTCW autorstwa Gray Matter Interactive od samego początku zdawało się mieć inne założenia, inny cel. Z jednej strony musiało w naturalny sposób odnieść się do kultowego praprzodka, z drugiej – zebrać całą spuściznę gatunkową i ubrać ją w odpowiednie szaty. A najpopularniejszy silnik tamtych czasów – czyli sławetny id Tech 3, na którym hulały między innymi Quake III, American McGee's Alice i Heavy Metal: F.A.K.K.[2] – nadawał się do tego wyśmienicie.

To FPS z czasu przełomów, zbudowany wedle prawideł starej szkoły. Kilka miesięcy po nim debiutował Medal of Honor: Allied Assault, który zdefiniował na nowo wojenne strzelanki. Dzieło studia 2015 Games inaczej rozstawiało akcenty, skupiając się na ukazaniu koszmaru wojny, nie uciekając się do zjawisk paranormalnych i konfrontując nas wyłącznie z ludzkim przeciwnikiem. Tymczasem **wplecione w RTCW wątki okultystyczne nie gryzły się z fabułą, a wręcz przeciwnie – doskonale ją uzupełniały**. W tej grze wojna wciąż była umowną fasadą, niemalże zabawą, w której wraże oddziały gromiliśmy w pojedynkę. MoH:AA i późniejsze Call of Duty diametralnie zmieniały tę narrację.

RTCW to jedna z moich ulubionych gier, a ja właśnie popełniam na jej temat swój pierwszy w życiu tekst, więc musiał trafić do tego cyklu.

> To musi być obsesja. Albo bezwarunkowa miłość.

Czy „Dałbym dychę" to właściwe miejsce, czy raczej jest to dycha nieuzasadniona? Nie ma to znaczenia. Bo wiecie, czasem bywa tak, że z emocjami, które wywołuje w nas jakieś dzieło popkultury, czy wspomnieniami, które się z nim wiążą, nie sposób podjąć dialogu. Mam świadomość, że maksymalna ocena byłaby dla wielu z was grubą przesadą. Wy zaś musicie zrozumieć, że **to jeden z tych przypadków, gdy nie patrzę mędrca szkiełkiem i okiem**. W RTCW gram na pamięć, naciskam spust, wiedząc, w której sekundzie wyłoni się zza rogu przeciwnik. I wciąż daje mi to frajdę, a zamek Wolfenstein w wizji grafików Gray Matter Interactive pozostaje dla mnie nie tylko najlepszą z jego wersji, ale i jedyną słuszną. A z sentymentami się nie dyskutuje. |CDA|

KĄCIK SIEKIERY

PLATFORMY: PC, DREAMCAST
PRODUCENT: THIRD LAW INTERACTIVE
GATUNEK: FPS
ROK PREMIERY: 2000

NIESŁUSZNIE ZAPOMNIANE

# KISS: PSYCHO CIRCUS THE NIGHTMARE CHILD

Jeśli ma iść do cyrku, to tylko do takiego: **Eugeniusz Siekiera**

**Trafiłeś kiedyś na grę, która przeszła kompletnie niezauważona, a ty pokochałeś każdy jej element? Kojarzysz to uczucie zachwytu, którego reszta świata zdaje się nie podzielać? Ja tak. Panie i panowie, cyrk zajechał do miasta!**

Każdy członek zespołu Kiss otrzymał odrębny akt, te z kolei podporządkowano czterem żywiołom.

**Co wyróżnia** Kiss: Psycho Circus – The Nightmare Child poza długim tytułem? To produkcja przaśna i kiczowata, ale do twarzy jej z tym, bo taka miała być. Jest przy okazji mroczna, sugestywna i... dziwna. Właśnie za to pokochałem ją od pierwszego ubitego freaka.

## Kicz wymieszany z szaleństwem

Szaleństwo jest wpisane w DNA gry, z nim zaś w oczywisty sposób kojarzy się tytułowy cyrk. Upiorne namioty, demoniczne karuzele i cyrkowcy z piekła rodem są motywem przewodnim kilku misji, nie liczcie jednak na spójność tematyczną w obrębie całej kampanii. **Dzieło Third Law Interactive zachwyciło mnie tym, jak silnie skontrastowano poszczególne rozdziały.** W grze wcielamy się w czterech członków kultowej kapeli Kiss słynącej z charakterystycznych makijaży i mocno wyróżniających się kostiumów scenicznych. Każdemu z nich przypisano odrębny akt, te zaś podporządkowano poszczególnym żywiołom.

Menażeria tego cyrku jest cudownie pokręcona.

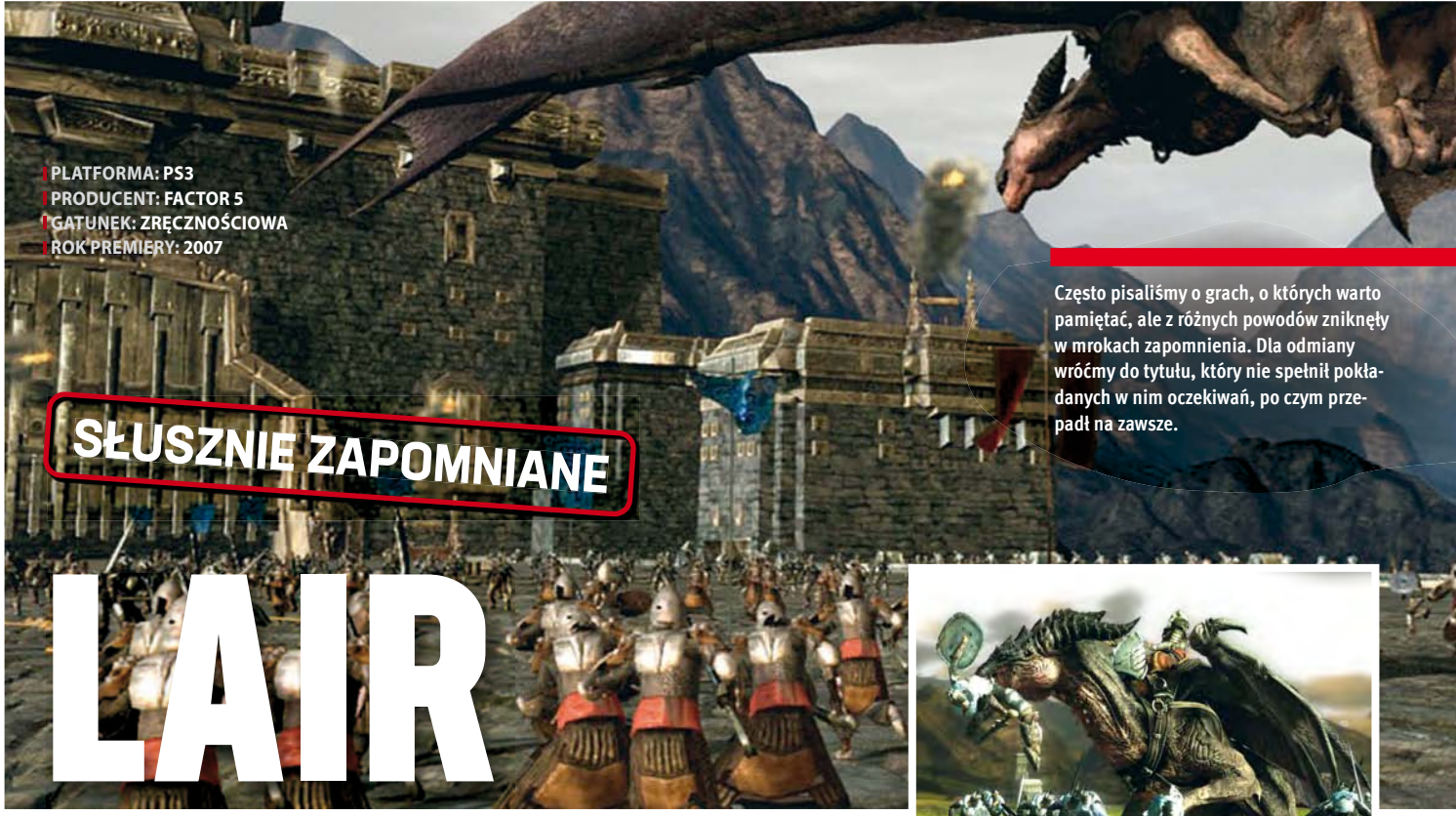
Nie jest to bez znaczenia, bowiem odwiedzane światy mocno zróżnicowano, za każdym razem uwzględniając w projektach poziomów naczelny pierwiastek. I tak królestwo wody wita nas między innymi zalanymi kanałami, a kolorem dominującym jest w nim błękit; w świecie powietrza lawirujemy między dachami futurystycznej metropolii i wielkich fabryk; uniwersum ziemi spycha nas w głębiny, w objęcia brunatnej gleby i stalowoszarych skał, a dominium ognia to jazda bez trzymanki pośród wypełnionych krwistoczerwoną lawą tuneli infernalnego metra. To oczywiście jedynie wycinek przygotowanych atrakcji – **każdy poziom wyróżnia się czymś szczególnym**.

Kolejne akty zbudowano wedle identycznego wzorca – w punkcie startu nasz bohater jest niemalże bezbronny. W miarę rozwoju scenariusza kompletujemy elementy pancerza i zdobywamy garść użytecznych spluw. To odpowiedniki broni maszynowej, strzelby czy wyrzutni rakiet, ale – jak wszystko tutaj – prezentują się bardzo fantazyjnie. W finale każdego rozdziału trafiamy do wspomnianego cyrku, na końcu którego czeka boss, z kolei po zaliczeniu czterech podstawowych aktów lądujemy w ostatnim, będącym unikalną mieszanką poprzednich światów. Opowieść wieńczy walka z tytułowym dziecięciem koszmaru – starcie niezbyt trudne, ale na długo zapadające w pamięć.

## Freak show

I to w zasadzie kolejna rzecz, którą mnie Psycho Circus mnie kupił – kompletnie porąbane maszkarony. Zaśmiewający się upiornie klaun na rachitycznych pajęczych nogach? Jest. Siłacz, który zamiast dłoni ma wielkie ciężary? Obecny. Gość z olbrzymią tarczą na brzuchu, strzelający z wyrastającej z ramienia armaty? Oczywiście, że tak, nie mogło go zabraknąć. Odpychająca kobieta rzucająca w nas kawałkami tłuszczu, które wyrywa z własnego ciała? Nawet nie pytajcie... Ale tak, ona też tu jest. **Menażeria tego cyrku jest zakręcona jak babciny słoik z powidłami**; nieprawdopodobna i cudaczna, niby straszna, ale na swój pokrętny sposób zabawna.

Gra mająca ponad dwie dekady na karku siłą rzeczy może się dziś wydać nieco siermiężna, jednak kryje wiele niesamowitości, które to wynagradzają. Ograłem ją niedawno i z ulgą stwierdzam, że nie straciła dawnej magii – wciąż czaruje stylistyką, lokacjami, niesztampowymi potworami, wreszcie arsenałem może i skromnym, ale wyjątkowo dobrze wpisującym się w realia tego odklejonego uniwersum. Choć wydaje się, że Third Law Interactive zaserwowało nam tematyczny i wizualny groch z kapustą, **KISS Psycho Circus miał pomysł na siebie i bardzo konsekwentnie go realizował**. Zapytacie – skoro gra jest tak dobra, dlaczego niewielu się na niej poznało? Nie mam na to odpowiedzi. Może to ja jestem szaleńcem? |CDA|



PLATFORMA: PS3
PRODUCENT: FACTOR 5
GATUNEK: ZRĘCZNOŚCIOWA
ROK PREMIERY: 2007

Często pisaliśmy o grach, o których warto pamiętać, ale z różnych powodów zniknęły w mrokach zapomnienia. Dla odmiany wróćmy do tytułu, który nie spełnił pokładanych w nim oczekiwań, po czym przepadł na zawsze.

SŁUSZNIE ZAPOMNIANE

# LAIR

Co mi po pełnych rozmachu bataliach, skoro nieustanny chaos i ułomne sterowanie grzebały jakąkolwiek radość z gry?

Ujeżdżał smoki, klnąc siarczyście: **Eugeniusz Siekiera**

**Lair miał być mesjaszem, który pokaże moc drzemiącą w nieokiełznanym jeszcze PlayStation 3. Obiecywano fenomenalną oprawę, zjawiskowe animacje, opowieść serwowaną z przytupem, a przede wszystkim olbrzymie starcia i kołujące nad polem bitwy smoki. Czy moglibyśmy chcieć czegoś więcej? Pewnie, chociażby przystępnego sterowania.**

**Odpowiedzialne** za grę studio Factor 5 stworzyło wcześniej takie tytuły jak Star Wars Episode I: Battle for Naboo czy Star Wars: Rogue Squadron 3D, a Lair po części okazał się ich duchowym spadkobiercą. To w zasadzie zlepek wykorzystanych wielokrotnie pomysłów, tyle że **zamiast samolotów czy futurystycznych myśliwców otrzymaliśmy do dyspozycji smoki**.

## Widziałem smoka cień

Czym zajmuje się smoczy jeździec? Walką, ma się rozumieć – i to zarówno w powietrzu, jak i na lądzie. Siejemy spustoszenie, ziejemy ogniem, niszczymy katapulty i struktury przeciwnika, ochraniamy konwoje i budowle, urządzamy polowania na inne gady, topimy wrażą flotę, a w przerwie na papierosa udajemy się na nocny rekonesans.

Gdy na ekranie pojawił się film wprowadzający w świat Lair, byłem pewien, że oceny przyznane tej produkcji to jakiś okrutny żart. Prerenderowane cutscenki prezentowały się świetnie, zaszyto ich zresztą w kampanii wiele. Sama gra nie robiła już tak piorunującego wrażenia, choć oczywiście wyglądała bardzo solidnie, a dla kogoś, kto właśnie przesiadł się z PS2, przeskok wydawał się gigantyczny. **Cenę za wizualne fajerwerki były niestety drastyczne spadki płynności.** Poza samouczkiem animacja dławiła się w każdej misji. Niestety był to najmniejszy z problemów trawiących Lair.

## Jak uwalić grę na starcie

Tym, co definitywnie pogrzebało grę, była rzecz zupełnie trywialna – sterowanie. Choć wykorzystanie żyroskopów Sixaxisa (pierwszego oficjalnego pada do PS3) do kierowania zwalistym smoczyskiem wydawało się fajne podczas pierwszych potyczek, już po godzinie przeklinałem to rozwiązanie. Problem w tym, że pokuszono się o maksymalne wykorzystanie czujników ruchu kontrolera, więc analogi stały się zbędną ozdobą, przydatną jedynie do obracania kamery. **Smokiem kierowaliśmy, wychylając pada w odpowiednim kierunku, co w ogniu walki okazało się prawdziwą zmorą.** W bitewnym chaosie nierzadko zupełnie nieświadomie przechylałem kontroler, to zaś automatycznie zmieniało położenie bestii. Zwroty o 180 stopni wymagały silnego szarpnięcia padem do góry, co z kolei działało wybiórczo.

Dorzućmy do tego kompletny rozgardiasz w trakcie starć i zmieniające się w locie rozkazy, za którymi trudno było nadążyć. Orientacji w terenie nie ułatwiał rozmiar samych batalii, a system namierzania wrażych bestii okazał się mocno nieintuicyjny. Do dziś nie wiem, czym kierowała się gra, wybierając z całej zbitki przeciwników akurat tego jednego (o zmianie aktywnego celu mogliśmy oczywiście zapomnieć). **Gwoździem do trumny był nieprzydatny i spartolony system nawigacji.** Jedna marna strzałka wśród setek ruchomych obiektów wyglądała jak igła w stogu siana. Kreowany na system sellera Lair okazał się totalnym niewypałem, ale czy to może dziwić, skoro wyłożył się na absolutnych podstawach? |CDA|

> Kreowany na system sellera Lair okazał się kompletnym niewypałem.

Sterowanie smokiem, korzystające z żyroskopów Sixaxisa, wyglądało dobrze tylko na papierze.

KĄCIK SIEKIERY

PLATFORMY: PS3, X360, PSP
PRODUCENT: VISCERAL GAMES
GATUNEK: SLASHER
ROK PREMIERY: 2010

Stracił z oczu szlak niemylnej drogi: **Eugeniusz Siekiera**

**Nie będę was przekonywać, że Dante's Inferno ma bardziej złożony model walki niż Bayonetta, jest ładniejsze od trzeciego God of Wara, bardziej wymagające niż dowolny Devil May Cry czy że rozgrywa się w równie rozległym świecie jak Castlevania: Lords of Shadow. Ma jednak w sobie coś, co nawet dwanaście lat po premierze nie pozwala mi o nim zapomnieć.**

GRY WIECZNIE ŻYWE

# DANTE'S INFERNO

**Jeśli** miałbym szukać dla Dante's Inferno konkurencji, byłaby nim grecka odyseja Kratosa. Wydaje mi się, że dzieło Visceral Games miało ambitny plan rywalizować o nasze portfele właśnie z tą serią. Ale umówmy się, w obliczu rywala podobnego kalibru każdy miałby pod górkę. Zwłaszcza jeśli celowałby w podobny, odpowiednio wzniosły ton opowieści oraz utarty wzorzec rozgrywki – upajająco brutalnej.

## „Boska komedia" w wersji gore

I faktycznie, Dante's Inferno pod wieloma względami przypomina epopeję boga wojny. Widać wyraźnie, kim Kalifornijczycy się inspirowali, skąd czerpali wzorce. Momentami aż za bardzo, przez co perypetiom Dantego przyklejano w niektórych recenzjach etykietę kalki. Czy słusznie? I tak, i nie. W swej podstawowej konstrukcji gra wydaje się bardzo bezpieczna i zachowawcza, broni się natomiast tematyką i miejscem akcji. A także mięsem armatnim – **jeśli miast mitologicznej trzódki wolicie brać pod nóż piekielny pomiot, trafiliście pod właściwy adres**.

Fabuła gry w dość umowny sposób bierze na warsztat „Boską komedię" Dantego, a dokładniej jej pierwszą księgę traktującą o wędrówce przez dziewięć kręgów piekła. Z pierwowzoru ostały się sylwetki niektórych postaci (jak choćby Wergiliusza pełniącego rolę naszego przewodnika) i ogólna koncepcja piekła podzielonego na poszczególne kręgi, z których każdy przeznaczono dla dusz mających na sumieniu inne przewinienia. Po powrocie z krwawej krucjaty Dante zastaje dom w ruinie, a na podwórzu przebite mieczem ciało ukochanej. Gnany tęsknotą i palącym pragnieniem zemsty, bohater postanawia wyrąbać sobie przejście do centrum piekła i wyrwać duszę zamordowanej Beatrycze z rąk samego Lucyfera. Co może pójść nie tak?

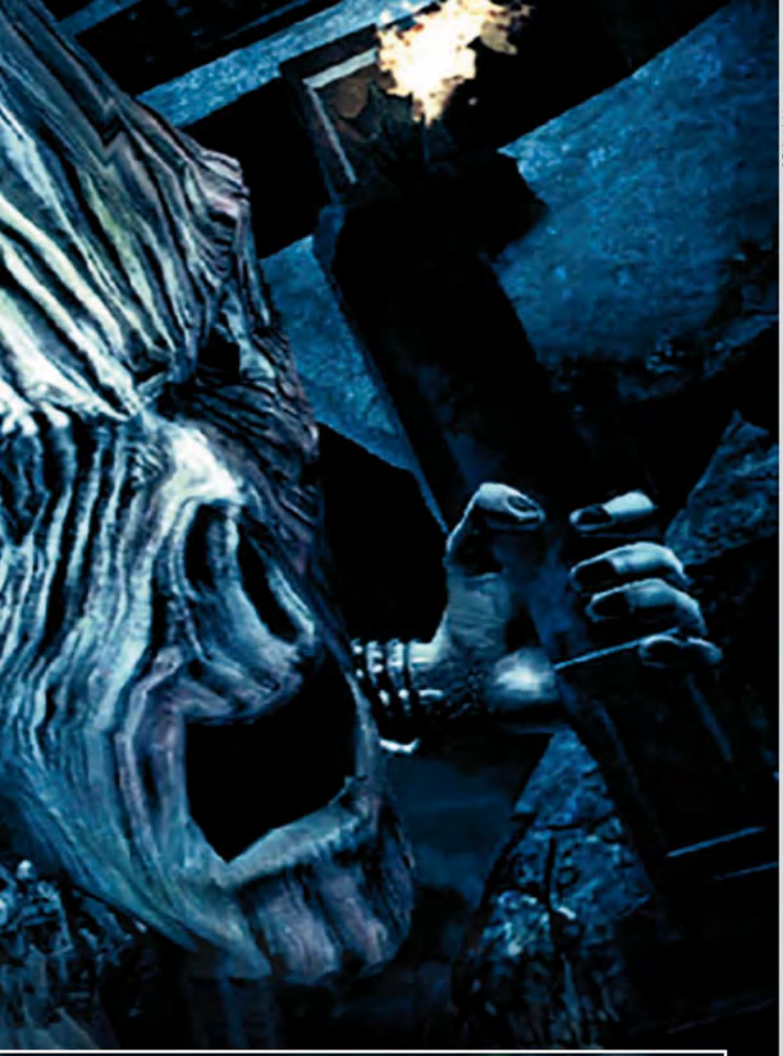
Dla miłośników infernalnej stylistyki Dantejskie kazamaty wydają się niezwykle wdzięcznym tematem. Pozostaje pytanie: czy graficy i projektanci odpowiednio ten potencjał wykorzystali? **W krótkiej historii gier chyba nikt wcześniej nie poświęcił biblijnemu piekłu tyle miejsca**, nikt z takim namaszczeniem nie próbował go zilustrować. Chcąc być jednak sprawiedliwym, warto zaznaczyć, że nawet w momencie premiery oprawa nie rzucała na kolana. W Dante's Inferno raziły przede wszystkim oparta na szarościach i brązach kolorystyka, która dominowała przez większą część przygody, oraz marnej jakości tekstury, odzierające na niektórych zbliżeniach cyfrowe piekło z całego „uroku".

> Szokująco sugestywna i upajająco brutalna. Do tego piekła warto zajrzeć.

## Wiele twarzy piekła

Ten świat zyskuje dopiero w skali makro, obserwowany z odpowiedniej perspektywy – a trzeba dodać, że kamera uwielbia szerokie kadry, ukazujące przytłaczająco rozległe przestrzenie. Choć pod względem czysto technicznym gra nie miała startu do trzeciej odsłony God of War, czy nawet starszego o dwa lata Devil May Cry 4, to od strony artystycznej potrafiła zachwycić. Pieczę nad tym aspektem objął Wayne Barlowe, pisarz i grafik, który wyspecjalizował się w infernalnej tematyce.

**Piekło Barlowe'a to miejsce niepokojące, sugestywne i posępne jak sen grabarza**, a ciszę raz za razem przerywają krzyki torturowanych nieszczęśników. Choć (za)świat spaja jednolita wizja artystyczna, cieszy też zróżnicowanie tematyczne poszczególnych kręgów. Wiąże się to nie tylko z wystrojem, ale i urzędującymi tam demonami. Każdy krąg to dominium innego



Piekło zaprojektowane przez Barlowe'a to miejsce sugestywne i ponure. Chętnie zobaczyłbym je w odświeżonym wydaniu.

grzechu. Dla przykładu w miejscu kaźni winnych obżarstwa zmierzymy się z wynaturzonymi, ociekającymi tłuszczem potworami, które atakują strumieniem wymiocin. Królestwo Chciwości przepełnione jest złotem, a piekielnicy uginają się pod ciężarem kosztowności. Pożądaniem z kolei włada roznegliżowana Kleopatra, z której sutków wypadają nieochrzczone dzieci z poucinanymi kończynami i ostrzami wyrastającymi z kikutów.

Zgadza się, jest kontrowersyjnie, choć nie należy dzieła Visceral Games demonizować. Piekielna zgraja nawet dziś robi niezłe wrażenie, potwory są odpowiednio wynaturzone i niepokojące, ale w moim odczuciu nie jest to ten sam stopień ohydy co w przypadku trochę niesłusznie zapomnianego Jericho Clive'a Barkera. Armia Lucyfera okazała się liczna, choć

REKLAMA

REKLAMA

Kręgiem pożądania rządzi gargantuiczna Kleopatra.

Spotkanie z królem Minosem zapamiętam na długo. To jeden z ciekawiej zaprojektowanych bossów w Dante's Inferno.

niestety niezbyt zróżnicowana. **Im bliżej końca, tym silniej odczuwa się recykling maszkar.** Przeciwnicy, którzy wcześniej byli przypisani do jednego kręgu, zaczynają migrować i robić za sztuczny tłum w miejscach cierpiących na deficyt świeżych pomysłów. Ten nierówny poziom dotyczy także bossów. Obok bydlaków zaprojektowanych wręcz „epicko" (jednym z pierwszych jest król Minos, sędzia potępionych, który ocenia ich przewiny i przydziela do należnego im kręgu), pojawili się też tacy, którzy w ogólnym rozrachunku nieco rozczarowali.

## Krwawa łaźnia

System walki i rozwoju jest tu niezwykle prosty, ale diablo satysfakcjonujący. **Za podstawową broń służy nam kosa wyrwana z łap samej Śmierci.** Zdobywamy ją już na początku przygody, i – nie zgadniecie – dość mocno przypomina ona sławetne Ostrza Chaosu, którymi wywijał dzielny spartiata. Zbliżony zasięg, mocny i słaby cios plus kilka prostych kombinacji – to wystarczało, by dowolne ilości mięsa armatniego przerabiać na kotlety, wyciągając przy tym farfocle z pępka. Do tego dochodził użyteczny krzyż Beatrycze, idealny do osłabiania przeciwników na krótkim dystansie. W razie podbramkowej sytuacji nasz bohater mógł posłużyć się także czarami. Wraz z rozwojem scenariusza zapełnialiśmy cztery sloty odpowiedzialne za ataki magiczne, dość przydatne w obliczu trudniejszych przeciwników, bardziej opornych na argumenty.

Dodatkowo za zebrane dusze pompowaliśmy statystyki postaci, czy to wydłużając pasek życia, czy ucząc się nowych ciosów. W przypadku drzewek rozwoju wprowadzono podział związany z możliwością karania bądź rozgrzeszania potępionych dusz. W zależności od tego, jak potraktowaliśmy napotkanych cierpiętników, ładowaliśmy odrębny pasek doświadczenia.

Oprócz elementarnego wybijania sługusów Lucyfera twórcy dorzucili do puli proste zagadki środowiskowe. Nie wymagały nadmiernego kombinowania; jedyną trudność mogły stanowić zadania, z którymi musieliśmy się uporać pod presją uciekającego czasu. Nieustanny respawn przeciwników potrafił w szczególnie gorących momentach napsuć sporo krwi. Do tego wszystkiego dochodziły elementy czysto zręcznościowe, czyli wspinanie się po ścianach, skakanie po ruchomych platformach i inne przyjemności wpisane w DNA slasherów. Gracz obeznany z dowolnym przedstawicielem gatunku w mig się w tym wszystkim odnajdywał.

## Co nie pykło?

Mimo dość ciepłego przyjęcia **Dante's Inferno nie zawojowało rynku, a jego twórcy wrócili do swej wcześniejszej serii**, tworząc kontynuację Dead Space'a. Co było przyczyną braku większego zainteresowania? Przede wszystkim niefortunna data premiery. Przytaczane wielokrotnie dzieło Santa Monica Studio debiutowało w tym samym czasie. Premiery obu gier dzielił raptem jeden miesiąc, a w wielu aspektach były one zbyt do siebie podobne, by uniknąć porównań. Gdy zaś weźmiemy pod uwagę charyzmę Kratosa (bohatera, z którym gracze zdążyli się polubić), konstrukcję mitologicznego świata i rozmach, z jakim został przedstawiony, trudno byłoby z podobnego starcia wyjść z podniesionym czołem.

Drugi problem widzę w samym Dante's Inferno. Kampania od pierwszych minut uderza w mocne tony, przytłacza ciężarem opowieści, wizją samego piekła i zamieszkujących je maszkar. Jednym słowem **gra zaczyna się nadspodziewanie dobrze, a gdzieś w połowie wytraca impet**. Pierwsze kręgi piekła porażają rozmachem i wykonaniem, najlepsze starcia z bossami też zaliczamy podczas początkowych godzin zabawy. Z czasem emocje opadają, rozgrywka powszednieje. Seria wyzwań z końcówki przygody (atrakcje typu „rozwal przeciwników, nie używając magii" czy „przetrwaj kilka minut na arenie") to już klasyczny przykład rozciągania kampanii na siłę. Nie od dziś wiadomo, że apetyt rośnie w miarę jedzenia – tu zaś na samym starcie dostajemy zapowiedź genialnej uczty, a im dalej w piekło, tym głośniej burczy w brzuchu. Tym niemniej fanom gatunku polecam. Do tego piekła warto zajrzeć, bo wizje Barlowe'a są niepokojąco plastyczne, a Kalifornijczykom z powodzeniem udało się je przeszczepić na cyfrowe podwórko. |CDA|

W przerwie od Dead Space'a Visceral Games zabrało nas na wycieczkę do innego piekła.

# BROKEN RANKS

**Nadeszło Broken Ranks – nowe oblicze legendarnego The Pride of Taern, uznanej przez graczy i krytyków, nieszablonowej polskiej gry MMORPG.**

Broken Ranks nie próbuje być jak wszystkie inne MMO. Da się to zauważyć w każdym zakamarku tej gry, na wielu poziomach – od znajomej starszym graczom estetyki po system walki wymagający pomyślunku. Co również istotne, dużą część Broken Ranks da się przejść w pojedynkę – choć nietrudno w tym świecie nawiązać przyjaźnie na lata.

Jest tu wszystko to, czego spodziewasz się po MMORPG – są profesje stawiające nacisk na różne zdolności, jest nabijanie punktów doświadczenia, questy czy bossowie. Ale każdy tego typu obszar gry przy bliższym poznaniu okazuje się nietypowy. Przykładowo: wśród klas postaci znajdziemy w Broken Ranks nie tylko „standardowych" wojowników, łuczników czy magów. Wyboru dokonuje się spośród siedmiu klas, a są wśród nich pozycje nieoczywiste:

Barbarzyńca | Druid | Łucznik | Mag Ognia | Rycerz | Sheed | Voodoo

**Więcej informacji na temat klas postaci znajdziesz pod adresem bit.ly/br-cda**

Broken Ranks to przede wszystkim nietypowy – szczególnie na tle innych „tego typu" gier – system walki. Turowy, łączący strategię i taktykę, ale jednocześnie nie rozbuchany. Wszystko odbywa się na osobnym ekranie walki, w trybie z pogranicza systemów skupionych na akcji i tych opartych na turach. Mamy 10 sekund na rozdysponowanie punktów akcji – i w tym samym czasie robi to nasz przeciwnik – a następnie obie strony ścierają się ze sobą równocześnie. Dzięki bogatemu zestawowi klas, umiejętności i ich kombinacji, system walki nigdy nie przestaje być interesujący.

Broken Ranks to też mroczny, dojrzały świat i angażująca historia w nim osadzona – a to wszystko ukazane w izometrycznej perspektywie przywodzącej na myśl klasyczne singlowe RPG. To również questy – nierzadko każące graczowi podjąć wybór i liczyć się z jego konsekwencjami.

Lata doświadczenia i pracy twórców nad The Pride of Taern sprawiły, że Broken Ranks jest dziś jedną z najlepiej wypieczonych gier MMO – a przy tym skutecznie zaskakującą gracza nietypowymi rozwiązaniami.

## Zagraj za darmo: www.brokenranks.com

# TYSIĄC NA

Rozmasowywał kciuki: **Otton**

**Już trzecią dekadę ekipa Omega Force wmawia nam, że wojny wygrywają nie żołnierze, lecz dowódcy. To, jak wiele udało się developerom wycisnąć z bardzo prostego na pozór pomysłu, jest wprost imponujące.**

**Niektóre** gry okazują się tak nowatorskie, że stają się później źródłem inspiracji, a od ich tytułów powstają nazwy nowych gatunków. Wystarczy wspomnieć tu choćby Metroida czy Dark Souls. Również wywodzące się z Japonii produkcje typu musou są o tyle wyjątkowe, że określenie „nowatorskie" ledwo przechodzi przez gardło. Na dodatek szerzej znani naśladowcy twórczości studia Omega Force w zasadzie wciąż się nie znaleźli, a pomimo tego gatunek rozwinął się już na tyle mocno, że nawet kilka lat może nie wystarczyć świeżakom na ogranie wszystkiego, co oferuje(*). Nie zawsze zresztą warto...

Niezwykłe jest też to, że Omega Force jakimś cudem potrafi od 20 lat produkować niemal wyłącznie **gry, które w dużej mierze sprowadzają się do biegania po planszach i spamowania w kółko dwoma ciosami**, ewentualnie łączenia ich w kombosy pozwalające powalać dziesiątki wrogów za jednym zamachem. Jakim cudem jeszcze się to ludziom nie znudziło?

## Lekkie urozmaicenie

Słynące z zapoczątkowania musou Omega Force powstało w 1996 roku z inicjatywy Koei Tecmo, jednego z największych obecnie japońskich wydawców, który ma w swoim portfolio marki takie jak Dead or Alive, Atelier, Ninja Gaiden czy Nioh. Ćwierć wieku temu firma ta kojarzyła się jednak głównie ze strategiami i żeby się z tej szufladki uwolnić, zaczęła inwestować w kolejne studia. Już pierwsze Dynasty Warriors było krokiem w nową stronę, acz jeszcze nie tym, co rozumiemy obecnie pod pojęciem musou. Developerzy w niecały rok sklecili inspirowaną cyklem Soulcalibur (nacisk na walkę bronią, a nie wręcz) dwuwymiarową bijatykę 1 na 1. Interesującą o tyle, że **dostępne w niej postacie wywodziły się wprost z „Opowieści o Trzech Królestwach", XIV-wiecznej chińskiej powieści** (patrz: ramka „Masa gier, jedna fabuła"). W grze nie istniał jednak jeszcze charakterystyczny dla kolejnych dzieł ekipy podział na frakcje.

Krok w kierunku bijatyk nie był końcem poszukiwań własnej tożsamości. Już rok później studio wydało Enigmę, czyli action adventure opisywane przez samych twórców jako „Indiana Jones z domieszką Resident Evil". W 1998 powstała z kolei Destrenga, czyli chodzona bijatyka 3D z widokiem z góry. To pomysł o krok bliższy współczesnemu pojmowaniu musou, ale gra wciąż skupiała się bardziej na jakości, a nie liczbie przeciwników. Omega Force opracowało po drodze także WinBlack, strzelanko-skradankę 3D, aż w końcu w 2000 odnalazło dla siebie drogę na kolejne dekady. Tego roku zadebiutowało Dynasty Warriors 2.

## W końcu jak trzeba

Pomimo niezłego odbioru pierwszej odsłony (oceny w okolicach 80%) na drugą część studio miało już wyraźnie odmienny pomysł. Developerzy kombinowali, jak lepiej wykorzystać swoje główne źródło inspiracji, czyli wspomniane „Opowieści o Trzech Królestwach" – i wymyślili. Dlaczego skupiać się na jednostkach, skoro powieść wspomina o wielu wspaniałych bitwach? Trzeba pozwolić odbiorcy wziąć w nich udział!

Porzucono zatem konwencję 2D na rzecz swobodnego przemieszczania się po planszach. **Ekipa chciała, by gracz miał wrażenie przebywania na polu bitwy, ale jednocześnie nie był zwykłym mięsem armatnim.** Wymyślono więc, że wcielimy się w jednego z 28 bohaterów historycznych, dla których zagrożenie na

*(*) Dokładne wyliczenia to zadanie karkołomne. Trzeba uwzględnić ograniczoną dostępność niektórych tytułów, zastanowić się, czy liczyć osobno na przykład Dynasty Warriors, Xtreme Legends i Empires... Powiedzmy, że mowa tu o jakichś 60-80 grach.*

Podczas produkcji drugiej odsłony twórcy postawili sobie za cel przedstawienie bitew opisanych w „Opowieściach o Trzech Królestwach".

Seria Dynasty Warriors zaczynała jako dwuwymiarowa bijatyka mocno inspirowana Soulcaliburem.

# JEDNEGO

## MASA GIER, JEDNA FABUŁA

**Główną inspiracją dla Dynasty Warriors były „Opowieści o Trzech Królestwach" autorstwa Luo Guanzhonga. Chińska powieść historyczna z XIV wieku opowiada o upadku dynastii Han (drugiej rodziny cesarskiej rządzącej Państwem Środka), co zapoczątkowało rozbicie dzielnicowe zwane Epoką Trzech Królestw. Począwszy od 169 roku, przez około 111 lat różne frakcje toczyły wojnę o zjednoczenie kraju pod własnym sztandarem. W tym okresie miało miejsce wiele słynnych bitew, które zobaczyć możemy w kolejnych odsłonach japońskiego cyklu. To niezwykle bogate źródło inspiracji (składa się z około 800 tysięcy słów), nie dziwi więc fakt, że jest przez developerów wałkowane już od 20 lat...**

froncie stanowić będą wyłącznie inne „niezrównane" (to mniej więcej oznacza japońskie słowo „musou") jednostki. Rola tłumów jest w kolejnych produkcjach z tego gatunku nieco inna (umożliwiają ładowanie umiejętności specjalnych czy wyrażają proporcję sił między stronami konfliktu), założenie od początku było jednak takie, by szeregowi żołnierze nie byli w stanie zrobić graczowi krzywdy. W niektórych odsłonach nie zaimplementowano im nawet... ataków.

Pomimo tłumów na mapach prawdziwymi celami gracza są kolejni minibossowie. Istotną zmianą wprowadzoną przez Dynasty Warriors 2 był też podział dowódców na frakcje, a także większy nacisk na fabułę. Jedyną rzeczą, której jeszcze brakowało do szczęścia, było większe zagęszczenie mobów na planszach. (W tym aspekcie studio zadowoliło odbiorców dopiero przy okazji Dynasty Warriors 3). Recenzje „dwójki" nie zwiastowały tego, że musou wkrótce stanie się tak znaczącym, przynajmniej w Japonii, fenomenem. Na tyle istotnym, że nieprzerwanie od 2004 roku Omega Force **wydaje po trzy-cztery tytuły rocznie i w większości przypadków osiąga sześciocyfrową sprzedaż.**

### Dodatki obowiązkowe

Samo Dynasty Warriors z biegiem lat ewoluowało i rozszczepiło się na trzy główne podserie. Już „trójka" doczekała się samodzielnego rozszerzenia o podtytule Xtreme Legends, stanowiącego tak naprawdę ulepszoną edycję. Podobne otrzymała niemal każda późniejsza odsłona cyklu, a zmiany najczęściej sprowadzały się do dodatkowych scenariuszy, postaci czy typów broni. Studio zdecydowało się też zdjąć limity poziomów czy pieniędzy, które gromadzi gracz.

Dużo ciekawsza okazała się jednak druga grupa dodatków, z serii Empires. Stanowią one coś na wzór trybu podboju. Zamiast wykonywać kolejne misje i śledzić liniową fabułę, gracze mogli skupić się na zarządzaniu własnym państwem i obieraniu kolejnych celów na mapie strategicznej. W przypadku Dynasty Warriors 9 ekipa zbudowała rozgrywkę wokół oblegania twierdz i przywoływaniu machin oblężniczych po przejęciu pomniejszych baz. Gdyby tylko Omega Force czasem potrafiło zatrzymać się na dłużej i skoncentrować nieco bardziej na poprawianiu błędów... Skłonność do taśmowej produkcji sprawia niestety, że studio ma na swoim koncie także wiele potknięć.

> Omega Force pokazało, jak latami korzystać z tej samej formuły i wciąż odnosić sukcesy.

Empires dodało do cyklu nieco elementów strategii, wciąż oczywiście najważniejsza miała być jednak młócka. Główna zmiana polegała na tym, że drogi podboju nie były już narzucane przez scenariusz. Dodatek mocno wpłynął wreszcie na rozbudowę systemu rozwoju postaci. **Z czasem w musou zaczęło pojawiać się coraz więcej elementów RPG i statystyk do ulepszania.** Pierwsze Empires jest dobrym wytłumaczeniem tego, jak twórcom udawało się przez te wszystkie lata utrzymywać zainteresowanie odbiorców – stosowali sprawdzony schemat, a jednocześnie dodawali w kolejnych markach jakieś unikatowe elementy.

### Skoro Chiny, to dlaczego nie Japonia?

W 2004 roku z cyklu wyewoluowało też Samurai Warriors (znane również pod tytułem Sengoku Musou), druga flagowa dziś seria Omega Force. Z grubsza oferująca niemal to samo, tylko skupiona na bliższych twórcom realiach, bo »

XV-wiecznej Japonii. Oprócz licznych zmian w mechanice walki pierwsza odsłona samurajskiego cyklu wprowadziła także odmieniony system ocen. Na rangę wpływ mają czas ukończenia bitwy, suma zdobytego doświadczenia, liczba wykonanych zadań opcjonalnych, zabici wrogowie oraz skuteczność wzmocnionych ataków w trybie musou.

Samurai Warriors mocniej postawiło też na tworzenie własnych postaci i ich szkolenie w ramach przygotowanych przez developerów dwunastu testów. Trudno jednak powiedzieć, by obie serie ewoluowały w kolejnych latach oddzielnie. Podobnie jak w przypadku Dynasty Warriors również wybrane odsłony Samurajów doczekały się dodatków w postaci Xtreme Legends i Empires.

Dodatki z cyklu Empires porzuciły liniową fabułę na rzecz toczenia wojen na mapie strategicznej.

## A może by to połączyć?

Druga marka była też pretekstem do... stworzenia trzeciej, czyli zapoczątkowanego w 2007 roku Warriors Orochi. **Tutaj developerzy całkiem puścili już wodze fantazji, łącząc Dynasty i Samurai w jednej grze.** Co ma XV-wieczna Japonia do starożytnych Chin? Teoretycznie nic, ale pewnego razu tytułowy król Orochi wpada na pomysł, by przetestować swoich żołnierzy, i otwiera szczelinę czasoprzestrzenną, przenosząc najwybitniejszych wojowników z obu okresów do jednego świata. Chłopaki znają się głównie na zabijaniu, więc również w tym nowym świecie ochoczo łapią za broń i toczą ze sobą nieustanne wojny. Kolejne tytuły z cyklu łączą różne odsłony „japońskiego" i „chińskiego" musou, bazując na istniejących już planszach i postaciach. I jak tu ganić za recykling choćby Activision...

Musou to gry, przy których mózg może wziąć sobie na parę godzin wolne.

Formuła rozgrywki to natomiast klasyczne Omega Force – można wyłączyć procesy myślowe i relaksować się nieustanną jatką. Tak intensywną, że warto pamiętać o regularnych przerwach, by nie nabawić się kontuzji palców. Opinie na temat tego hybrydowego cyklu nie były już jednak tak pozytywne jak zwykle. Oceny kolejnych jego części oscylowały w okolicach 50%, głównie z uwagi na wtórność. Tym niemniej sprzedaż na poziomie 1,5 miliona egzemplarzy zachęciła twórców do tego, by kontynuować temat.

Z czasem Orochi zyskało nieco więcej charakteru i spotkało się z cieplejszym odbiorem, głównie za sprawą stopniowej rozbudowy listy postaci m.in. o greckich czy nordyckich bogów (nie, nie szukajmy tu sensu i głębi fabularnej). Nigdy nie zyskało jednak aż takiego statusu jak Samurai czy Dynasty Warriors. Do dziś powstało pięć odsłon, a przemianowanie kolejnej na Warriors All-Stars (lub Musou Stars) pozwoliło twórcom jeszcze swobodniej wrzucać do jednego worka różne postacie i epoki. All-Stars poszerza pakiet dowódców o bohaterów innych gier wydawanych przez Koei Tecmo – m.in. Atelier czy Dead or Alive.

## Era crossovera

Dlaczego Japończycy nie doczekali się naśladowców? Głównie dlatego, że **z czasem firmy zainteresowane wydaniem własnego musou zaczęły zgłaszać się do nich same**. W 2007 roku ukazało się Dynasty Warriors Gundam (patrz: ramka „Zaczęło się od Gundama"), które stało się fundamentem dla jednego z ważniejszych obecnie kierunków działalności Omega Force. Kolejnym głośnym tytułem okazało się Fist of the North Star: Ken's Rage, adaptacja popularnego w latach 80. cyklu mangi i anime, opowiadającego o mutantach. W 2012 roku do listy dołączył z kolei piracki cykl One Piece. Własnego musou – o jakże zwięzłym tytule Dragon Quest Heroes: The World Tree's Woe and the Blight Below – doczekała się też seria Dragon Quest.

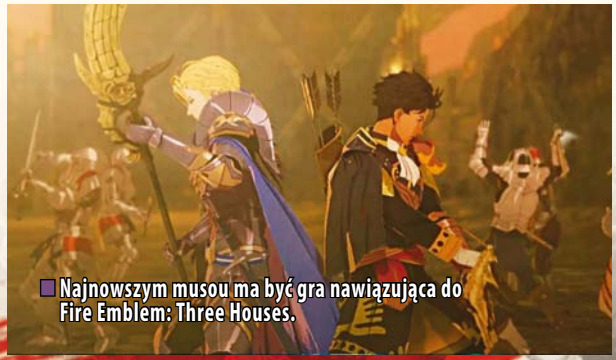
Omega Force zyskało jednak na popularności najmocniej, gdy potencjał w musou zaczęło widzieć Nintendo. Już w 2014 roku ekipie zostały powierzone prace nad Hyrule Warriors opartym

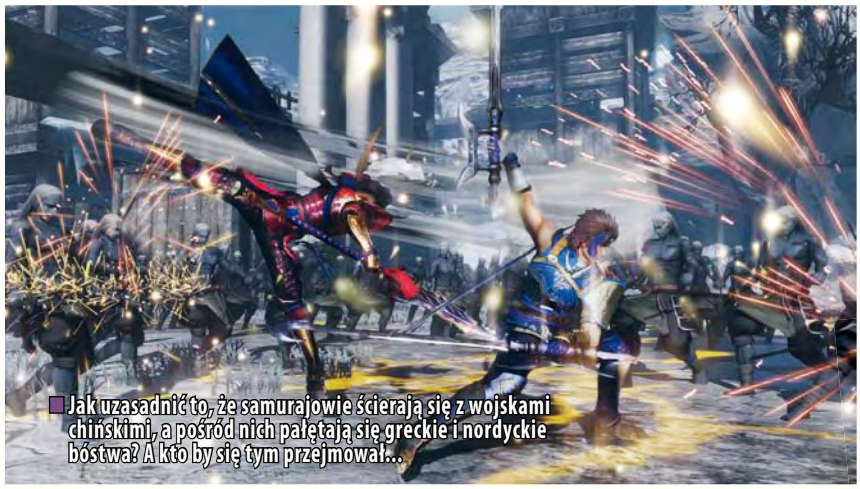
### ZACZĘŁO SIĘ OD GUNDAMA

**W ostatnich latach większą popularnością niż autorskie serie samego Omega Force cieszą się różnorakie crossovery tworzone przy współudziale twórców znanych marek. Pierwszą z nich był „Gundam", cykl mangi i anime skupiający się na robotach, popularny na całym świecie głównie za sprawą bardzo realistycznego podejścia do tematu i próby przedstawienia mroków wojny. Zapoczątkowana we współpracy z Bandai Namco seria gier oparta jest na założeniach znanych z Dynasty Warriors, ale historycznych generałów podmieniono na roboty z „Gundama". W trybie Official Mode developerzy spróbowali odtworzyć wydarzenia z seriali „Mobile Suit Gundam", „Zeta Gundam" czy „ZZ Gundam". Drugi wariant zabawy, zwany Original, był z kolei autorską opowieścią. Jej twórcy szczególnie się jednak nie wysilili, przerabiając po prostu motywy znane z mangi. Do dziś ukazały się cztery odsłony Dynasty Warriors Gundam, przy czym ostatnia w 2014 roku.**

na The Legend of Zelda. O ile pierwszy taki crossover luźno nawiązywał do różnych odsłon cyklu stworzonego przez Shigeru Miyamoto, o tyle wydane w 2020 roku Age of Calamity poszło o krok dalej. Twórcy nie tylko zapożyczyli estetykę z Breath of the Wild, ale też dostali zielone światło, by uczynić grę oficjalnym prequelem najświeższej Zeldy. Produkcja opowiada więc o wydarzeniach, jakie rozegrały się sto lat przed tymi z gry Nintendo i doprowadziły do upadku królestwa. **Age of Calamity to przeuroczy fanfik wywołujący uśmiech na twarzy każdego fana Zeldy, acz do dziś nie mogę przebaczyć developerom zakończenia.** To, w jaki sposób usprawiedliwia się w nim jawne odstępstwo od kanonu... Sami sprawdźcie.

W 2017 roku Nintendo zleciło także przygotowanie Fire Emblem Warriors, kierowanego tym razem do miłośników znanego cyklu strategii


Najnowszym musou ma być gra nawiązująca do Fire Emblem: Three Houses.


Jak uzasadnić to, że samurajowie ścierają się z wojskami chińskimi, a pośród nich pałętają się greckie i nordyckie bóstwa? A kto by się tym przejmował...

turowych. Co ciekawe, gra powstała z inicjatywy samego Omega Force, które zgłosiło się do wydawcy tuż po tym, jak sukces odniosło musou oparte na Zeldach. Nintendo nie zastanawiało się długo nad wyrażeniem zgody. W tym roku pojawi się z kolei Fire Emblem Warriors: Three Hopes, podobnie jak Age of Calamity nawiązujące do konkretnej odsłony serii matki – prześwietnego Three Houses z 2019 roku. Historia ma być powiązana z pierwowzorem, a główne role odegrają Edelgard, Dimitri oraz Claude. Ciekawym motywem będą elementy strategiczne i możliwość osobistego zarządzania podbojem Fódlan, podobnie jak w dodatkach z cyklu Empires.

Innym przykładem twórczej ewolucji Omega Force była Persona 5 Strikers, stworzona przy współpracy z Atlusem. To jedno z najbardziej nietypowych musou na rynku. Przede wszystkim dużą rolę odgrywa tu podział na dzień i noc. Za dnia nawiązujemy relacje z postaciami (jest tu sporo odwołań do gatunku visual novel), a uproszczoną względem Persony 5 formułę uzasadniają tu wakacje, na jakie udają się bohaterowie. Nocą zaś wskakujemy do uniwersum po drugiej stronie ekranu smartfona, prowadząc śledztwa w sprawie tajemniczych incydentów. Kluczową zmianą nadającą grze unikatowy posmak było wprowadzenie elementów skradankowych – charakterystyczne dla produkcji Omega Force tłumy pojawiają się dopiero po wykryciu nas przez strażników. Są też m.in. inspirowane jRPG kombosy drużynowe.

## Jak tu się znudzić?

Omega Force z pewnością nigdy nie tworzyło gier wybitnych czy aspirujących do rangi sztuki. Znalazło jednak na rynku swoją niszę, a jak widać, zapotrzebowanie na jego kolejne dzieła wciąż istnieje. Ich lista urosła już do tak niebotycznych rozmiarów, że trudno nawet je zliczyć. Nie wszystkie jednak warto pamiętać, bo przez narzucone sobie szalone tempo pracy studio popełniło także sporo błędów.

Czasem tworzonych taśmowo gier ma się też zwyczajnie dość, zwłaszcza gdy w ciągu roku dostaje się do recenzji aż cztery. Drzemie w nich jednak dziwna magia, która sprawia, że mimo wszystko ciągle wracam do musou, by przez długie godziny mordować nowe tabuny wrogów. A przy okazji zobaczyć, co unikatowego tym razem Japończycy wymyślili, by znów podsycić ekscytację fanów. Ciągle poszerzająca się oferta crossoverów sprawia natomiast, że coraz łatwiej wybrać swoje musou i samodzielnie przekonać się, jak bardzo taka rozrywka wciąga. |CDA|

## WARRIORSY FILMOWO

**W 2021 roku Dynasty Warriors doczekało się adaptacji filmowej produkcji Netfliksa. W ramach przygotowań do tekstu obejrzałem to dzieło i polecam wam ograniczyć kontakt z nim do przeczytania tej ramki. Produkcja czerpie niby z „Opowieści o Trzech Królestwach", stara się też jednak nawiązywać do konkretnych postaci z gry. W efekcie historia szybko pogrąża się w chaosie, a samo połapanie się, kto z kim i dlaczego walczy, stanowi wielkie wyzwanie. Liczba skrótów myślowych jest wręcz nieprawdopodobna. Totalny kocioł na ekranie podsycany jest też przez obecność elementów fantasy. Niby wątki takie jak kapłani zsyłający uroki czy sztuczna mgła to w grze chleb powszedni, ale scenarzyści zapomnieli, że nie da się zmieścić wszystkiego w dwóch godzinach montażu. Oglądając film, można odnieść wrażenie, że jego autorzy sami nie wiedzieli, o czym właściwie chcą nam opowiedzieć. Obrazu klęski dopełnia fatalna charakteryzacja wielu postaci.**

# MitoLOCHia

Zstąpił w czeluść: **DaeL**

**Dla wielu loch to po prostu kolejny poziom gry, na którym trzeba zarąbać odpowiednią liczbę monstrów i wychłeptać kilka mikstur leczniczych. Ale te podziemne korytarze, w których czai się zło, są czymś znacznie ważniejszym.**

**Pewnie** przeżyliście to już setki razy. Wkraczacie do lochu. Przez spowite gęstym mrokiem podziemne korytarze z trudem przebija się światło trzymanej w ręce pochodni. Trzeba stąpać ostrożnie, wilgotna, oleista podłoga sama w sobie jest zdradziecka. Ale to nie zatrzyma śmiałków. Nie przerazi was nawet widok przykutych do ścian pozostałości skazańców, którzy wyzionęli tu ducha. Będziecie przeć do przodu przez wąskie korytarze, aż zatęchłe powietrze nagle się poruszy, a charakterystyczny klekot zdradzi powstające w ciemności szkielety.

## Pierwszy poziom

Podobnych doznań doświadczamy już od blisko 50 lat. Tyle bowiem czasu minęło od premiery pierwszego dungeon crawlera, a więc gry wideo, która dała nam sposobność przemierzania dawno zapomnianych podziemnych korytarzy. Jej nazwa nie była szczególnie chwytliwa – pedit5 było nie tyle tytułem, co oznaczeniem piątego slotu w pamięci komputera ILLIAC I będącego własnością Uniwersytetu Illinois. Tam właśnie przechowywał grę jej twórca – Rusty Rutherford, młody student zafascynowany literaturą fantasy.

**W roku 1975(*) Rutherford opracował w ciągu sześciu tygodni komputerową wersję bardzo prostego erpega, który stał się protoplastą tytułów takich jak ADOM, Angband czy Rogue.** Celem gracza było przemierzenie liczącego kilkadziesiąt pomieszczeń lochu, walka z przeróżnymi potworami, a w końcu zdobycie skarbu. Niestety pedit5 padł ofiarą własnej popularności, stając się przedmiotem nieustannych sporów pomiędzy Rutherfordem a administratorami komputera, którzy uważali, że gra marnuje zasoby uczelni, i w końcu ją skasowali.

Pomysł na szczęście nie przepadł. W ślady Rusty'ego Rutherforda poszli inni programiści. Kilka miesięcy po pedit5 na komputerze należącym do Uniwersytetu Południowego Illinois w Carbondale powstała bliźniaczo podobna gra nazwana dnd, z kolei na serwer PDP-10 Uniwersytetu Clermont trafił oparty na tych samych założeniach Dungeon. Wkrótce eksplorowanie katakumb miało stać się dostępne dla zwykłych śmiertelników, nawet jeśli nie mogli korzystać z uczelnianych terminali. **W 1979 roku swą premierę miały dwa pierwsze komercyjne dungeon crawlery – Temple of Apshai na TRS-80 i Commodore'a PET oraz Akalabeth: World of Doom** stworzony przez Richarda Garriotta na pecety i Apple'a II (a później wcielony do serii Ultima). Zstąpiliśmy do czeluści lochów i poddaliśmy się ich romantycznemu urokowi.

Pomimo wykorzystania widoku z boku – charakterystycznego dla platformówek – gry komnatowe też opierały się na założeniach labiryntu.

Sukces Legend of Grimrock dowiódł, że formuła klasycznego dungeon crawlera wciąż jest atrakcyjna.

W prawdziwych lochach nikt pułapek nie zastawiał. Ale czym byłby bez nich Prince of Persia?

## CZY WIESZ ŻE...?

**W grze Dungeon Keeper, w której zadaniem gracza jest zbudowanie potężnego lochu i wymordowanie śmiałków, którzy zechcą go odwiedzić, ostatecznym przeciwnikiem jest Avatar, bohater jednej z najsłynniejszych serii komputerowych gier RPG – Ultima. Studio Bullfrog „pożyczyło" jego wizerunek z gry Ultima IX: Ascension.**

### Obalamy mit

Oczywiście obraz podziemnych korytarzy, jaki prezentowały i prezentują do dziś gry wideo, jest na wskroś fałszywy. Nie żeby to kogoś szczególnie dziwiło, nawet laik domyśla się, że rozległość cyfrowych lochów nie ma nic wspólnego z rozmiarami prawdziwych budowli tego typu. Utrwalony przez branżę gier wizerunek zawiera też półprawdę wartą sprostowania. Jest nią przekonanie, że historycznie lochy pełniły rolę więzień, a każdy zamek pełen był biednych duszyczek przykutych do ścian lub łypiących na strażników zza krat.

Czym zatem był średniowieczny loch? Piwnicą. A ściślej rzecz ujmując – piwnicą donżonu(**), czyli głównej (a czasem jedynej) budowli średniowiecznego zamku, pełniącej funkcje obronne i mieszkalne. I jako piwnica **loch służył przede wszystkim do przechowywania zapasów, a w razie oblężenia mógł być schronieniem dla kobiet i dzieci. Rolę więzienia pełnił sporadycznie**, w szczególnych okolicznościach. Główna przyczyna takiego stanu rzeczy wynikała ze specyfiki prawa w wiekach średnich. Otóż publicznoprawny charakter przestępstwa nie był wtedy jeszcze w pełni ugruntowany, dlatego kara za większość naruszeń prawa była wymierzana w drodze usankcjonowanej przez państwo zemsty prywatnej (która zazwyczaj był szybka i krwawa) lub w drodze negocjacji pomiędzy poszkodowanym a winowajcą na temat zadośćuczynienia (to tzw. kara kompozycyjna). Nawet w tej przestrzeni, gdzie państwo przejmowało inicjatywę w tym zakresie, rola więzienia była znikoma – większość wyroków miała charakter natychmiastowej odpłaty. Hańbiono przestępców, wystawiając ich na widok publiczny, odbierano majątki, okaleczano, przepędzano lub zabijano. Ale bardzo rzadko więziono. Nawet jeńcy wojenni zazwyczaj nie byli przetrzymywani w lochach – tych znaczniejszych zwalniano po złożeniu przysięgi zapłacenia okupu lub zatrzymywano, acz w warunkach bardziej przypominających areszt domowy niż więzienie.

Jeśli zaś rzeczywiście istniała konieczność przetrzymywania skazańców w zamknięciu, to istotnie, czasem wykorzystywano do tego lochy. Znacznie częściej jednak – cele położone przy bramie wjazdowej albo specjalne wieże więzienne znajdujące się w dużych ośrodkach miejskich. Świadectwem tego jest chociażby fakt, że od późnego średniowiecza aż do rozbiorów w języku polskim słowo „wieża" było niczym innym jak synonimem aresztu.

> Lochy w grach wideo mają niewiele wspólnego z prawdziwymi zamkowymi podziemiami.

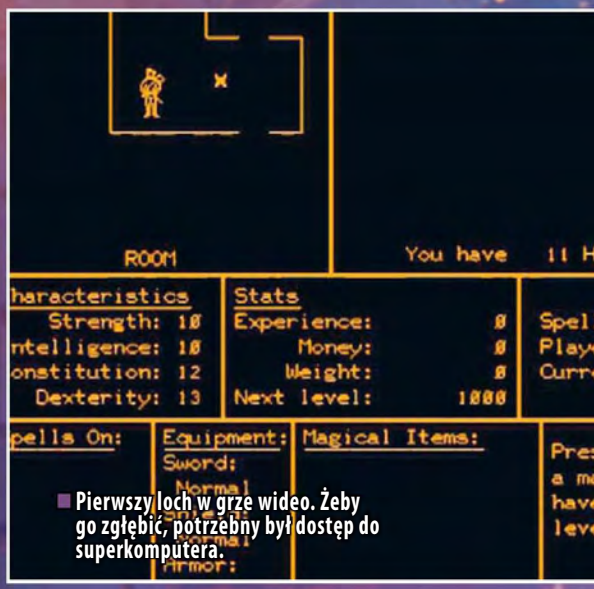
### To wszystko propaganda

Skoro więc prawdziwe lochy nie miały nic wspólnego z tymi, które przemierzamy w grach wideo, to skąd wziął się obraz przewijający się przez nasze ulubione erpegi? Podziękować za to musimy przede wszystkim XVIII-wiecznym encyklopedystom, którzy dość bezrefleksyjnie przyjmowali wszystkie legendy na temat wieków średnich. W ich próbie historycznego przedstawiania ekscesów odchodzącego do lamusa feudalizmu znalazło się więc wiele miejsca dla przeinaczeń.

*(*) Data ta jest sporna. Niektórzy wskazują, że pedit5 mógł powstać już w roku 1974.*

*(**) Angielska nazwa lochu –* dungeon *– to przykład błędu metonimii w tłumaczeniu z francuskiego. Francuskie* donjon *to określenie jednego z zamkowych budynków, natomiast znajdujące się pod nim podziemia nazywa się nad Loarą* oubliette. *To słowo też trafiło do języka angielskiego, ale jako określenie tzw. lochu butelkowego – czyli po prostu dziury wykutej w litej skale, do której dostać można się było tylko po drabinie.*

Lochy występują nie tylko w erpegach. W latach 80. interaktywny film Dragon's Lair podbijał zachodnie salony gier.




Pierwszy loch w grze wideo. Żeby go zgłębić, potrzebny był dostęp do superkomputera.

## CZY WIESZ ŻE...?

**World's Largest Dungeon to wydana w 2004 roku przygoda do stołowego erpega Dungeons & Dragons, która – jak sama nazwa wskazuje – pozwala graczom zstąpić do iście gargantuicznego lochu. Została opublikowana w formie 800-stronicowej książki i zawiera 16 różnych map o formacie dużego plakatu. Według twórców gracze, którzy poświęcają na D&D cztery-pięć godzin tygodniowo, będą potrzebowali dwóch lat na przejście całego lochu i dotarcie do finału.**

Choć oświeceniowy obraz średniowiecza był daleki od prawdy, to jednego odmówić mu nie sposób. **Wizja lochów i więźniów, którym przez dziesiątki lat nie było dane poczuć na twarzy promieni słońca, była w równiej mierze niesamowita, straszna i romantyczna.** Nic więc dziwnego, że tak chętnie podchwycili ją XIX-wieczni autorzy powieści awanturniczych i gotyckich, od „Królowej Margot" Aleksandra Dumasa aż po „Drakulę" Brama Stokera. Przerażające lochy pobudzały ludzką wyobraźnię.

Ostatecznie w popkulturze obraz lochu jako więzienia umocowały do spółki kontynuujące tę literacką tradycję powieści fantasy, tzw. seriale kinowe (czyli krótkie opowieści odcinkowe, jakie w pierwszej połowie XX wieku wyświetlano tuż przed głównym seansem filmowym), a w końcu horrory realizowane przez wytwórnię Hammer Films w latach 50., 60. i 70. zeszłego wieku. Lochy były zresztą dla filmowców pociągające nie tylko poprzez swą upiorność, ale również niski koszt przygotowania odpowiedniej scenografii.

### Plątanina ścieżek

To wyjaśnia, skąd wziął się pomysł na lochy-więzienia, ale dalej nie mówi nam, dlaczego w grach wideo są one tak rozległe i poplątane. Głównym winowajcą jest oczywiście Gary Gygax – współtwórca opublikowanego w 1974 roku pierwszego podręcznika do stołowego RPG, Dungeons & Dragons. To właśnie on uczynił przedmiotem eksploracji graczy owe fantastyczne, nienaturalnie wielkie podziemia. Ale równie istotne jest źródło jego inspiracji.

**Lochy w D&D nawiązują do Labiryntu zbudowanego przez Dedala**, zazdrosnego rzemieślnika, który nie mogąc pogodzić się z myślą, iż ktoś mógłby mu dorównać, posunął się do morderstwa na własnym siostrzeńcu i musiał szukać schronienia na Krecie u króla Minosa. Niedługo później również mecenas Dedala wpadł w niemałe tarapaty. Po tym, jak władca postanowił oszukać Posejdona i nie złożył w ofierze byka wyjątkowej urody, bóg sprawił, że w zwierzęciu zakochała się żona Minosa. Ze związku narodził się potwór o ciele człowieka i głowie byka. Ze względu na problemy z socjalizacją, przejawiające się między innymi pożeraniem ludzi, monstrum to zamknięto w zaprojektowanym przez Dedala Labiryncie.

Labirynt, choć współcześnie bywa przedstawiany jako budowla podziemna, był tak naprawdę pałacem wzniesionym na planie topora o dwóch ostrzach(***). Ale nie był to pałac zwykły. Plątanina jego korytarzy – wąskich, często ślepych i pozbawionych znaków szczególnych – czyniła go pułapką niemal bez wyjścia. Wydostał się z niej dopiero Ateńczyk Tezeusz, który uwiódł córkę Minosa, Ariadnę, i skorzystał z jej pomysłu na znaczenie drogi powrotnej przy pomocy kłębka nici.

Podziemia Tristram są uważane za modelowy przykład lochu. Jeśli jednak trzymać się ścisłego znaczenia tego słowa, nie mają one z lochami nic wspólnego.

## Psychologia labiryntu

Wykorzystując ideę labiryntu, Gary Gygax – świadomie lub nie – nawiązał do tradycji starszej nawet od opowieści mitologicznej. Pierwsze symboliczne przedstawienia labiryntu odnajdujemy na malowidłach ściennych z późnego paleolitu. Z epoki neolitu zachowały się natomiast same labirynty – nie ogromne budowle, lecz ścieżki ułożone z kamieni. Na Wielkiej Wyspie Zajęczej – wbrew nazwie mierzącej niewiele ponad kilometr kwadratowy – takich prehistorycznych labiryntów jest ponad trzydzieści. Na przestrzeni tysiącleci budowano je w Europie, Azji, Afryce i obu Amerykach. Znajdziemy je w rzymskich budynkach publicznych, hinduskich świątyniach, francuskich katedrach i na płaskowyżu Nazca w Peru.

Skąd ta kolektywna obsesja ludzkości dotycząca plątaniny korytarzy? Wygląda na to, że labirynt ma w sobie pewną magię. Oczywiście nie dosłownie, choć fińscy rybacy jeszcze w XIX wieku, udając się na łowiska, przechodzili przez ułożone w kształt labiryntu grządki roślin, wierząc, że zapewni to dobry połów. Pisząc o magii, mam jednak na myśli wpływ na ludzkie emocje. Wchodząc do labiryntu, tak jak Tezeusz, wkraczamy do świata chaosu i niepewności. Docierając do jego centrum, a potem do bezpiecznego wyjścia, odnajdujemy w tym świecie własną ścieżkę i symbolicznie go porządkujemy. **Któż nie kocha początkowego zagubienia, które towarzyszy nam, ilekroć schodzimy na niższy poziom w Diablo?**

> Wkraczając do lochu, zstępujemy w mitologiczną otchłań.

Dlatego labirynt nie był pomysłem, z którego korzystały wyłącznie erpegi. Plątaniny korytarzy odnajdujemy w większości popularnych gatunków gier już od początku lat 80. Są obecne w zręcznościówkach na czele z Pac-Manem, w grach logicznych w rodzaju Robbo, w pierwszych horrorach takich jak 3D Monster Maze czy wreszcie w niezliczonych grach komnatowych – jak Montezuma's Revenge, Knight Lore, Miecze Valdgira czy Jet Set Willy. Wszystkie one wykorzystywały ten sam psychologiczny efekt dezorientacji, która ustępuje poczuciu panowania nad otoczeniem, gdy zgłębimy wszystkie zakamarki mapy. To rytuał, ale rytuały mają swoją siłę.

Loch w grze wideo ma jeszcze jedną cechę zapożyczoną z D&D. Prawdziwie genialnym posunięciem Gary'ego Gygaksa było przecież przeniesienie koncepcji labiryntu, pełnego pułapek, wrogów i ślepych zaułków, do świata podziemnego.

## Budujemy mit

W roku 1949 Joseph Campbell, amerykański badacz mitów i religii, opublikował „Bohatera o tysiącu twarzy", książkę, która miała odmienić sposób postrzegania archetypów herosa i podróży, jaką odbywał on w legendach towarzyszących ludzkości od zarania dziejów. Campbell nie był na tym polu pierwszym badaczem. Dekadę wcześniej lord Raglan sformułował koncepcję monotypu – zespołu 22 cech powtarzających się w indoeuropejskim micie heroicznym. Jeszcze przed nim o archetypie bohatera pisał Carl Gustav Jung. Zaskakujące podobieństwa pomiędzy legendami a współczesnymi powieściami o dojrzewaniu widzieli niemieccy krytycy literaccy z przełomu XIX i XX wieku. Opisana przez Campbella podróż bohatera – nazywana monomitem – wywarła skutki piorunujące, daleko wykraczając poza świat akademicki.

Archetyp wyprawy herosa, z kolejnymi jej etapami odpowiadającymi wewnętrznym przemianom, został zakorzeniony przez mity, religie, a nawet instynkty. Chcąc nie chcąc, literatura i film nieustannie powtarzały ten wzorzec. Wraz z jego centralnym punktem – toposem zstąpienia do czeluści nazywanym katabazą.

Świat podziemny, do którego pięć tysięcy lat temu zapuścił się Gilgamesz, a całkiem niedawno (i to kilkukrotnie) Harry Potter, nie zawsze miał formę prawdziwego, fizycznego miejsca, mógł wszak mieć charakter metaforyczny. Ale zejście do tego tajemniczego, mrocznego i groźnego podziemia, reprezentującego największe lęki bohatera, stanowiącego więzienie dla dusz i będącego końcem drogi innych śmiałków, było koniecznym elementem monomitu, bez którego ostateczny triumf nie miałby znaczenia. Dlatego bohater zawsze musi podążać w dół. Do piekieł, zaświatów, jaskiń albo... lochów.

## Podróż gracza

Myśląc o przedstawieniu w grach wideo lochów, siłą rzeczy koncentrujemy się na erpegach. Nie bez powodu. Od czasów D&D i gry pedit5 podziemia były integralnym elementem setki tytułów z tego gatunku – od Wizardry i Ultimy, przez Dungeon Mastera i Lands of Lore, aż po najnowsze części The Elder Scrolls czy Legend of Grimrock. Ba, w niektórych produkcjach – jak Dungeons of Dredmor – bohater nigdy z lochów nie wychodził. Ale jest to widzenie tematu bardzo wąskie. **Zbudowany na przesłaniu mitu loch pasuje do każdej formy heroicznej opowieści i to, czy jej bohater opisany jest dziesiątkami erpegowych atrybutów, nie ma znaczenia.**

Do podziemi schodziliśmy przecież także w przygodówkach takich jak The 7th Guest czy King's Quest VI. W lochach walczyliśmy z nazistami w Wolfensteinie 3D, ale biegaliśmy też po nich w zręcznościówkach takich jak Dragon's Lair czy Prince of Persia. Pełni niepewności wkraczaliśmy do nich w horrorach w rodzaju Amnesii czy Resident Evil VIII. A Silent Hill 2 z jego podziemnym labiryntem zarysował związek pomiędzy zstępowaniem w nieznaną czeluść a przemianą psychologiczną bohatera lepiej niż jakakolwiek inna gra.

Pisząc, że patrzenie na podziemia przez pryzmat erpegów jest bardzo wąskie, mam też na myśli coś innego. Od początku starałem się dowieść, że loch, który zgłębiamy w grach, jest tworem umownym, niemającym wiele wspólnego z pierwowzorem historycznym. W tym rozumieniu nie jest więc tylko miejscem i nie ma znaczenia jego wygląd czy nawet kontekst fabularny i realia, w jakich osadzono konkretną produkcję. Lochem są w równej mierze podziemia katedry w Tristram, jaskinie przemierzane w Zeldzie i stacja Cytadela z System Shocka. Zdobiące ściany łańcuchy, oświetlające drogę pochodnie czy blokujące drogę kraty to tylko fasada. Bo loch to wyraz, jaki w grach wideo znalazły idee labiryntu i otchłani towarzyszące nam od początku cywilizacji. I właśnie dlatego tak sprawnie pochwycił i na zawsze uwięził naszą wyobraźnię. |CDA|

## CZY WIESZ ŻE...?

**Wybierając się do lochu, prawdopodobnie nie warto brać pochodni. Owszem, filmowcy (a za nimi i twórcy gier) bardzo sobie ten rekwizyt upodobali. Tymczasem nawet w wiekach średnich pochodnie nie były powszechnie używane do oświetlania zamkniętych pomieszczeń. Żagwie po prostu kopciły i śmierdziały – nawet pod ziemią stosowano więc przede wszystkim świece i lampy olejne. Owszem, jeśli te były niedostępne lub z innych powodów ich użycie nie wystarczało, to korzystano z pochodni, sporadycznie pewnie nawet w zamkniętych pomieszczeniach. Na pewno jednak nie trzymano ich przed sobą – w końcu to nie latarka, której snop światła można skierować z dala od własnych oczu.**

*(***) Słowo* labrys, *od którego pochodzi nazwa „labirynt", oznacza w języku lidyjskim właśnie topór o dwóch ostrzach.*

# WSZYSTKIE GRZECHY KRAINY CIENI

Gani i liczy na poprawę: **Cursian**

**Każdy grający w WoW-a ma swój „ulubiony" dodatek. Taki, na wspomnienie którego pot zimny go zalewa, a szlag jasny trafia. Większość wskaże zapewne Cataclysm, Warlords of Draenor bądź Battle for Azeroth. Nie przeczę, że wszystkie trzy miały poważne problemy, ale żaden nie zafundował mi takiej traumy, jak Shadowlands. Co zrobić, by przywrócić grze dawną chwałę?**

**Przeświadczenia**, że rozrywając hełm Króla Lisza, Sylvanas posłała w zaświaty nie tylko bohaterów Azeroth, ale także moją chęć do przesiadywania przed monitorem, nabrałem kilkanaście miesięcy temu, kiedy wraz z Bastianem pisałem recenzję Shadowlands. Moje ówczesne odczucia można by streścić słowami „rajd i lochy świetne, reszta do zaorania". **Byłem tak zdegustowany, że do gry wróciłem dopiero po łatce 9.2, czyli po ponad roku.** To bodaj najdłuższa rozłąka, jakiej doświadczyłem podczas trwającej 17 lat kariery poszukiwacza przygód. Jako że Blizzard oficjalnie potwierdził już, że była to ostatnia duża aktualizacja Shadowlands, czas na podsumowanie i – miejmy nadzieję – wyciągnięcie z tej katastrofy wniosków na przyszłość.

## Mogło być tak pięknie...

Jestem jednym z tych dziwaków, którzy przepadają za fabułą WoW-a, czytają opisy zadań i starają się rozumieć, kto i dlaczego trafia tym razem pod topór. Przywykłem już do pomniejszych głupotek, wewnętrznych sprzeczności i przekłamań. Wziąwszy pod uwagę, z jak wielkim i leciwym uniwersum mamy do czynienia, można to do pewnego stopnia zrozumieć – w Warhammerze czy Gwiezdnych Wojnach nie jest przecież dużo lepiej. Sęk w tym, że nawet jeśli alternatywna rzeczywistość z Warlords of Draenor czy nagły, nieuzasadniony przeskok z zaciekłej walki o azeryt do okładania po mackach N'Zotha, jaki zafundowało nam BfA, nie miały logicznych podstaw, to przynajmniej budziły emocje. Shadowlands zaczyna z wysokiego C – czy można sobie wymarzyć lepszy start niż rozdarcie na strzępy ikonicznego Hełmu Dominacji i utworzenie bezpośredniego połączenia z krainą zmarłych? Potem gubi jednak kroki i ląduje facjatą w rynsztoku.

Wizyta w zaświatach mogła być wspaniałą okazją do odkurzenia uwielbianych przez fanów postaci, a następnie złożenia ciężaru fabuły na ich barkach. **Przecież aż się prosiło, by skonfrontować ze sobą Sylvanas i Arthasa, Jainę i Garrosha, Thralla i Blackmoore'a.** Dlaczego nie nawrócić Blackwinga albo przeciwnie, nie przeciągnąć na stronę zła jednego z dawnych bohaterów? Nie na chwilę i pozornie, jak to miało miejsce z pewnym paladynem, ale na stałe, nieodwołalnie. Weźmy choćby Rhonina, który mógłby pożałować swego poświęcenia na Theramore i z tęsknoty za rodziną znienawidzić Jainę i Kaleca. Kraina Cienia to istna kopalnia ciekawych motywów, miejsce, w którym mogły się dziać rzeczy niesamowite, niemożliwe do realizacji w „normalnym" Azeroth. Dało się pokazać nieznane epizody z życia (i śmierci) herosów, tworząc tym samym podwaliny pod kolejne dodatki. Zamiast tego zdecydowano się na... nijakość.

## Zaraz, a co tu robi ten łysy?

Blizzard wyciągnął co prawda z szafy część ze wspomnianych wyżej postaci, ale dał im pomniejsze, poboczne role. Na ekran wjeżdżają też między innymi Kael'thas czy Draka (matka Thralla), jednak na dobrą sprawę nie wnoszą do opowieści nic wartego zapamiętania. Scena-

To akurat był całkiem niezły motyw fabularny, szkoda, że nie rozbudowano go nieco bardziej.

Wprowadzone w patchu 9.2 Zereth Mortis wygląda naprawdę dobrze, w przeciwieństwie do nudnej, szpetnej Korthii z poprzedniej łatki.

rzyści **postanowili położyć nacisk na nowych bohaterów, co samo w sobie nie musiało być wcale złym pomysłem, gdyby nie fakt, że ponieśli kompletną porażkę**. Mieszkańcy Krainy Cienia są całkowicie pozbawieni charakteru, anonimowi, a ich motywacje nakreślono po łebkach. Najgorzej, że dotyczy to także głównego przeciwnika – Nadzorcy (ang. Jailer).

Rok temu mogłem się jeszcze oszukiwać, że to tylko zarysowanie ogólnych ram i z czasem zdołam wyrobić sobie jakąś konkretniejszą opinię. Niestety, kiedy to piszę, czyli w pierwszych dniach obowiązywania łatki 9.2, wciąż widzę tylko łysego kolesia ze śmiesznymi ustami, który bredzi coś o kontroli nad przepływem dusz. Jak się to ma do Arthasa, walka z którym była ukoronowaniem całego Wrath of the Lich King, pieczołowicie przygotowanym i umotywowanym? Tam faktycznie czułem, po co walczę i dlaczego facet musi iść do piachu. Nieuczciwy przykład, bo miał fory w postaci Warcrafta III? No dobrze, a Garrosh? Ten przecież powstał w całości na potrzeby WoW-a, a był niesamowicie interesującą, złożoną postacią. Jeśli już wybierać ambitną drogę i tworzyć czarny charakter od zera, to na jego wzór i podobieństwo. W przeciwnym wypadku skończy się jak w Shadowlands, gdzie najciekawsze okazały się motywy poboczne, jak choćby

Opisy zadań sugerowały, że walka z owym Baronem to gruba sprawa, ale po rocznej przerwie za diabła nie pamiętałem, kto to właściwie jest.

Narzekania narzekaniami, ale trzeba Shadowlands przyznać, że potrafi dać po oczach ciekawymi widokami.

ten związany z Tyrande. Dlaczego Blizzard nie uczynił z tego znacznie grubszej sprawy, pojąć nie potrafię. Jasne, główny wątek też miewał przebłyski, ale to ledwie krople miodu w beczce dziegciu. Przy okazji: mnie tam los Sylvanas ani nie zdziwił, ani specjalnie nie zaskoczył. Nie bardzo rozumiem, o co ten cały szum. Nie twierdzę, że było to najgenialniejsze zagranie w historii, ale zdarzały się i gorsze.

## Przepraszam, a gdzie reszta?

Chętnie pociągnąłbym powyższy temat, ale Shadowlands zmaga się też ze znacznie poważniejszymi problemami, a pośród nich króluje niedobór zawartości. To, co w premierowej wersji dodatku sprzedał nam Blizzard, zakrawa na kpinę. **Grając po trzy godziny dziennie, ukończyłem wszystkie zadania w tydzień. W tydzień. W MMO.** Opluwane ponad miarę BfA oferowało dwie rozbudowane, odrębne kampanie dla Hordy i Przymierza, a Legion – oddzielną opowieść dla każdej z klas. W obu przypadkach przekładało się to na co najmniej miesiąc radosnego odkrywania nowości. O TBC czy WotLK nawet nie wspomnę. To właśnie kocham w WoW-ie najbardziej: zwiedzanie nowych krain, poznawanie postaci – wtedy czuję się w tym świecie bohaterem. Tymczasem Shadowlands zmieniło mnie w robola przy taśmociągu. Wiem, że powtarzalność jest nieodłącznym elementem MMO, ale zwykle przychodzi na nią czas później i w znacznie mniejszym zakresie. Cóż z tego, że Blizzard odpuścił sobie nacisk na nabijanie rozmaitych reputacji, skoro zamiast tego wprowadził tysiąc innych irytujących systemów, którymi trzeba się codziennie zajmować? Dbanie o poprawę stosunków ze stronnictwami, wysyłanie sługusów na misje, zbieranie specjalnego surowca do rozbudowy bazy, odblokowywanie talentów na drzewku pomocnika... **jedna wielka pętla nudnych, męczących, kiepsko nagradzanych obowiązków**. Mniej grindu, więcej oryginalnej zawartości poproszę. Wróćmy też do minimum trzech dużych aktualizacji na dodatek. Dwie to stanowczo za mało – za to przecież między innymi wdeptano w ziemię WoD.

> BYŁEM BOHATEREM, A SHADOWLANDS ZMIENIŁO MNIE W ROBOTNIKA PRZY TAŚMOCIĄGU.

Ktoś mógłby rzec: „Ale przecież były też cztery zróżnicowane kampanie sojusznicze!". Tak, były. Podzielone na drobniutkie, trwające kilkanaście minut fragmenty udostępniane co tydzień. Po dwóch miesiącach takiego dawkowania człowiek nie pamięta już, po co w ogóle to wszystko robi. Time-gating nie jest oczywiście w WoW-ie niczym nowym, ale to, co działo się w Shadowlands, przypominało najgorsze czasy Legionu(*) i nie ograniczało się bynajmniej do zawartości

*(*) Sam w sobie był on oczywiście dodatkiem udanym, ale mam wrażenie, że ludzie zapominają o Suramarze i jemu podobnych.*

Nadzorca okazał się jednym z najnudniejszych arcyłotrów w historii WoW-a.

premierowej. Wątki fabularne dodawane w łatkach również poszatkowano, starając się rozciągnąć skąpą zawartość na jak najdłuższy okres. Jak myślicie, ile zajęło mi nadrobienie rocznych opóźnień w zadaniach? Jakieś 25 godzin. Szkoda, że nie trzymam mikrofonu, bo chciałbym go teraz upuścić dla podkreślenia puenty.

## Popiół i łzy

Powyższe bolączki to jeszcze nic w zestawieniu z nieszczesną Wieżą Potępionych. **Tego, że Torghast będzie złym pomysłem, spodziewałem się jeszcze przed premierą**, o czym wspominałem zresztą w zapowiedzi. Nie przypuszczałem jednak, że znienawidzę go tak szybko i głęboko.

Założenia nie były złe: „rogalikowy" loch o zmiennej architekturze i losowych wyzwaniach, podlany unikatowymi dla niego talentami, mającymi dodatkowo urozmaicić zabawę. W praktyce okazało się jednak, że potencjalna „wieczna świeżość" to mrzonka. Cóż mi za różnica, czy korytarzyk skręca w lewo, czy w prawo albo czy stojący na mojej drodze stwór ma takie, czy lekko odmienne umiejętności? Tak czy owak tydzień w tydzień brnę przez te piekielne komnaty i nudzę się jak mops. Dobrze, że z czasem Blizzard w pewnym stopniu opanował chociaż problemy z balansem talentów i zrezygnował z absurdalnego pomysłu resetowania postępu i zostawiania gracza z niczym po określonej liczbie porażek. 30 minut przebijam się przez Wieżę, męczę się potwornie, bo gra wylosowała mi bezużyteczne zdolności, a pod koniec ulegam wrogom i zostaję z niczym. Genialny pomysł, doprawdy. Skoro tak mi z tym źle, po co w ogóle tam właziłem, zapytacie. Bo byłem do tego zmuszony. Najpierw z powodów fabularnych, później praktycznych. Wizyta w Wieży jest jedynym sensownym sposobem na zdobycie specjalnego popiołu używanego przy wytwarzaniu przedmiotów legendarnych.

## „Epickie" niedobory

Ta decyzja twórców stała się zresztą jedną z przyczyn, dla których **pierwszy raz od niepamiętnych czasów odpuściłem sobie rajdowanie** i – pomijając Castle Nathria – ograniczyłem się do turystycznych wypadów w ramach Looking For Raid. Nie żeby coś było z nimi nie tak – Blizzard jak zawsze stanął na wysokości zadania i przygotował fenomenalne, wciągające potyczki. Mocno uproszczone, trywialne wersje wybrałem dlatego, że nie chciało mi się walczyć z drastycznie ograniczoną podażą sprzętu, który musiałbym zgromadzić, chcąc bawić się jak należy. Pomijając fakt, że nie miałem najmniejszego zamiaru męczyć się z Torghastem i wydawać ton

Pomyśleć, że zaczynałem, biegając po zielonej trawce w Mulgore...

złota na wspomniane „legendarki", o wiele dłużej musiałbym też walczyć o bardziej przyziemne elementy ekwipunku. Autorzy starali się zrobić wszystko, by ograniczyć dostęp do nich, licząc zapewne na to, że gracze będą dłużej płacili abonament, zamiast szybko zebrać, co trzeba, i wrócić dopiero wraz z następną łatką. Cóż, w moim przypadku się przeliczyli.

Nie pozwolę się zmusić do zaliczania lochów na poziomie Mythic+, bo nie lubię się spieszyć, a uzbrojenie się w jednym rajdzie tak, by być gotowym na drugi, stało się właściwie niemożliwe. Raz, że zrezygnowano z monet, które pozwalały zyskać dodatkową szansę na łup z wybranego bossa, a dwa – że bezwstydnie ograniczono liczbę gratów rozdzielanych pomiędzy członków drużyny. O ile dawniej licząca 20 osób grupa mogła liczyć na pięć nagród, o tyle tutaj tę liczbę zredukowano do czterech... a i to po „podwyżce" o 33%, wymuszonej przez słusznie sfrustrowanych graczy. Efekt? Po trzech pierwszych wypadach do Castle Nathria udało mi się zdobyć tylko jeden klamot, a wcześniej pełen zestaw miałem po mniej więcej pięciu rajdach. Jeśli dodać do tego fakt, że obniżono jakość nagród za zadania dziennie, głośno wychwalana opcja odebrania jednego gwarantowanego przedmiotu na tydzień brzmi jak ponury żart.

> TRUDNO MI WYOBRAZIĆ SOBIE ŚWIAT BEZ WOW-A, ALE CORAZ TRUDNIEJ MI TEŻ KOCHAĆ TĘ GRĘ.

Dawniej o sprzęt też było trudno i nikt nie narzekał? Może i tak, ale nigdy nie twierdziłem, że „wanilia" była idealna, dlatego zresztą zupełnie nie ciągnie mnie do Classica. Kiedy myślę, jak długo musiałbym się szarpać, by w dzisiejszych czasach utrzymać się na fali, zwyczajnie mi się odechciewa i wolę sobie odpuścić. **Blizzardzie, nie żałuj „epików", nie udawaj, że to wciąż rok 2005, a grający w WoW-a mają po 13 lat i zero innych obowiązków na głowach.**

## Koniec z pożyczoną mocą!

Sukces Legionu pociągnął za sobą pewną poważną konsekwencję, która kładzie się cieniem na WoW-ie po dziś dzień. Gracze polubili wprowadzone tam artefakty, czyli rozwijany przez cały dodatek potężny oręż, obdarzający bohaterów wyjątkowymi mocami. Naturalnie nie obyło się bez narzekania, ale ogólnie rzecz biorąc, odzew był na tyle pozytywny, że Blizzard uparcie kroczy wydeptaną wówczas ścieżką, nie bacząc na to, że nastroje się zmieniły i większość ma już podobnych zagrywek po dziurki w nosie. Wynika to z kilku czynników, ale niemal zawsze zawodzi balans. Część ze specjalnych zdolności czy talentów jest na tyle potężna, że dominuje nad resztą i w praktyce wymusza na graczu określone zachowanie, czy ma na to ochotę, czy nie. W BfA konieczne było farmienie sprzętu z określonymi bonusami azerytowymi, co samo w sobie było potwornie irytujące, ale Shadowlands jest w pewnym sensie jeszcze gorsze. Mniej zależy co prawda od generatora liczb losowych, cierpi za to poczucie identyfikacji z prowadzoną postacią.

Mówię rzecz jasna o covenantach, czyli stronnictwach, do których można przyłączyć się w trakcie zabawy. Wybór jest dość istotny, bo każde z nich oferuje inny wątek fabularny, ale także estetykę i przedmioty kosmetyczne. Super? Teoretycznie tak, jednak wszystko rozbija się o oferowane przez te grupy umiejętności, nie zawsze tak samo przydatne dla każdej klasy i specjalizacji. Tuż po premierze Shadowlands jako szaman powinienem był ze wszystkich sił wystrzegać się duchów natury z Night Fae, których talenty okazały się dla mnie kompletnie bezużyteczne, jednak to właśnie do nich było mi najbliżej pod względem fabularnym. Stanąłem więc naprzeciw nieprzyjemnego dylematu: pragmatyzm czy wybór serca? Gracze od samego początku ostrzegali, że źle się to skończy, ale Blizzard radośnie ich ignorował i zapewniał, że wszystko będzie dobrze. Nie było.

## Zbyt mało, zbyt późno

Przez wiele miesięcy równowaga pomiędzy stronnictwami w zasadzie nie istniała, a zmiana pierwotnej decyzji nie była wcale prosta, bo ciągnęła za sobą konieczność zresetowania postępów mozolnie nabijanego tydzień po tygodniu paska rozgłosu, a tym samym poważne opóźnienie w dostępie do soulbindów (w skrócie: pomniejszych bonusów) i „kosmetyków". Cały ten bajzel ciągnął się aż do wydanej w lutym 2022 łatki 9.2, w której Zamieć wreszcie ugięła się pod naporem graczy, poprawiła balans i umożliwiła w miarę bezstresowe przechodzenie do innych grup. Przerabialiśmy to przecież przy okazji Legionu i BfA – najpierw głupi upór, wreszcie kapitulacja i pójście po rozum do głowy. **Blizzardzie, czy naprawdę nie potrafisz uczyć się na błędach?** Uprzejmie apeluję: nie wprowadzaj więcej podobnych rozwiązań, a jeśli już, niech nie powodują konsekwencji praktycznych. Estetyka? Proszę bardzo, uszanuję i pięknie podziękuję. Darujmy sobie jednak tymczasowe zdolności, zwłaszcza że w następnym dodatku trzeba będzie je porzucić i uczyć się żyć bez nich. Koniecznie chcesz namieszać w rotacji? No dobrze, ale zrób to proszę w ramach standardowych środków, dodając nowy rząd talentów czy normalne umiejętności, które trafią po prostu do podstawowej księgi zaklęć i zostaną z nami na stałe. Dość już tego kombinowania.

Siedzę przy tej grze tak wiele lat, że trudno mi wyobrazić sobie świat bez niej, ale coraz trudniej mi też ją kochać. **Broniłem WoW-a przy okazji Battle for Azeroth, tak jak wcześniej przy Warlords of Draenor i Cataclysmie. Kraina Cienia wyczerpała jednak nawet moją cierpliwość.** Wrodzone czarnowidztwo każe mi szykować się na stypę, ale rozum podpowiada, że koniec Azeroth wieszczono już nie raz i nigdy do niego nie doszło. Nie dał nam rady Sargeras, nie dali Przedwieczni Bogowie, to i Bobby Kotick nie da. Zwłaszcza że szykuje się wreszcie do wylotu.

Czy Microsoft okaże się zbawcą z legend? Trudno powiedzieć, ale cuda się zdarzają, wszak w łatce 9.2.5, która przygotuje zapewne grunt pod kolejny dodatek (szczegóły na jego temat mamy poznać 19 kwietnia), tauren stanie obok człowieka, a Horda i Przymierze ramię w ramię wyruszą do lochów i na rajdy. Bywa, że gracze stawiają jednak na swoim. Co ja o tym sądzę? Cóż, to skomplikowane, ale zainteresowanych zapraszam do działu publicystyki na cdaction.pl. |CDA|

Jest też i dobra wieść: dzięki covenantom mój rycerz śmierci przestał wreszcie wyglądać jak oberwaniec.

Przeglądał się w lustrze: **DaeL**

**Urodzony blisko półtora wieku temu Carl Gustav Jung pozostaje przedmiotem ogromnych kontrowersji w środowisku naukowym. Dla jednych jest geniuszem, któremu udało się przy pomocy aparatu pojęciowego psychologii i psychiatrii znaleźć wyjaśnienie przeżyć metafizycznych. Dla innych szwajcarski psychiatra to szarlatan, który zaciera granicę pomiędzy nauką i religią. Dla developerów z Remedy Jung był z kolei największą inspiracją.**

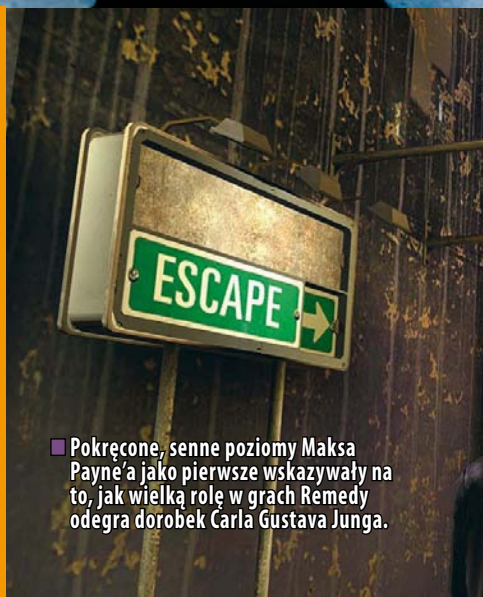
**UWAGA!**
**Artykuł zawiera SPOILERY z Control i serii Alan Wake.**

# REMEDIUM

**Stwierdzenie,** iż w grach Sama Lake'a i spółki można odnaleźć nawiązania do prac jednego z najpłodniejszych pod względem liczby publikacji naukowych psychiatrów, nie jest nowe ani nadzwyczaj odkrywcze. Po raz pierwszy zauważono to niedługo po premierze Maksa Payne'a. Opowieść stylizowana na kryminał noir miała wszak mocno oniryczną atmosferę, a gdzieś w tle wśród eksplozji przemocy przeplatały się wątki okultystyczne i mitologiczne, okraszone prawdziwie lynchowskim surrealizmem. Wszystkie te aspekty, na czele z problemami tożsamościowymi głównego bohatera, jego destruktywnymi instynktami i ciężarem przeszłości, z którą nie mógł sobie poradzić, powinny być dla nas pierwszą wskazówką.

Dopiero jednak gry o Alanie Wake'u oraz Control, czyli wycinek z trudnego pierwszego dnia pracy Jesse Faden, dały nam poczuć, jak ważne są dla Finów teorie twórcy psychologii analitycznej. O tym, iż istnieje sieć zależności łączących Maksa Payne'a, Alana Wake'a, Quantum Break i Control, pisałem w CDA 12/2020. Ale o prawdziwym spoiwie tego uniwersum – teoriach Junga – nie padło wówczas ani słowo. Pora ten błąd naprawić, a zarazem dowieść, że **po zapoznaniu się z koncepcjami Szwajcara nawet najbardziej nielogiczne aspekty fabuły Control stają się jasne i przejrzyste**. Musimy tylko rozważyć snute przez Remedy Entertainment opowieści w kontekście trzech centralnych pojęć sformułowanych przez Carla Gustava Junga.

*(*) Numen to pojęcie, które w religii starożytnych Rzymian określało esencję i istotę boskości. W późniejszych czasach używano go, aby wyjaśnić naprzemienne fale lęku i ukojenia, jakie wiązały się z przeżyciami mistycznymi.*

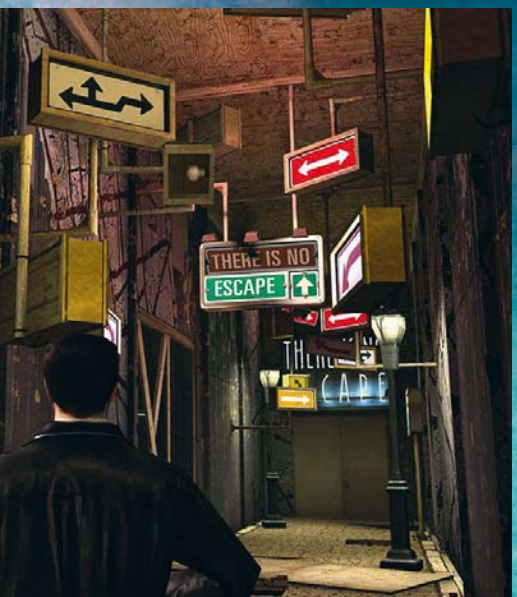



Pokręcone, senne poziomy Maksa Payne'a jako pierwsze wskazywały na to, jak wielką rolę w grach Remedy odegra dorobek Carla Gustava Junga.

Jung, tak jak Joseph Campbell, uważał, że każdy bohater musi przemierzyć swój labirynt.

Jung (pierwszy z prawej) oraz Freud (pierwszy z lewej) w otoczeniu najwybitniejszych badaczy ludzkiej psychiki z początku XX wieku.

# JUNGA




## Synchroniczność

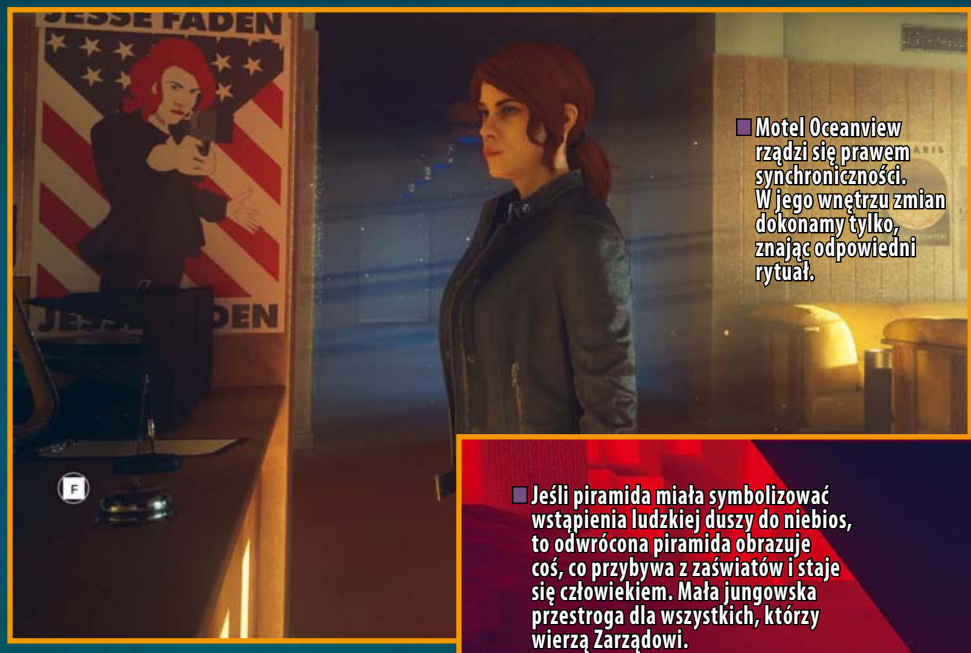
Wyobraźcie sobie, że przebudziliście się właśnie z drzemki, podczas której śniliście – zupełnie bez związku z wydarzeniami ostatnich dni – o znajomej osobie, z którą lata temu zerwaliście kontakt. Kilka minut po przebudzeniu spoglądacie na telefon. Bohater snu właśnie teraz postanowił do was zadzwonić. Zbieg okoliczności? Jasne. W ciągu życia każdy z nas śni o dawnych przyjaciołach setki, jeśli nie tysiące razy i często tego nie pamięta. Każdy z nas zapewne dziesiątki razy spotykał dawno niewidzianych znajomych w niespodziewanych miejscach albo też odbierał od nich zupełnie przypadkowe telefony. Koincydencja snu i spotkania albo telefonu nie jest wykluczona. W końcu statystyczne **Prawo Littlewooda mówi, że przeciętny człowiek przynajmniej raz na 35 dni doświadcza zjawiska, którego prawdopodobieństwo wynosi 1:1 000 000.**

Jung wskazywał natomiast, że tego rodzaju sytuacje wywołują – nawet w największym sceptyku – doznanie numenu(*), ukorzenia wobec jakiejś nadzwyczajnej siły, podświadomego odejścia od zasady związków przyczynowo-skutkowych na rzecz odnajdywania głębszego znaczenia poszczególnych zjawisk. W jego mniemaniu takie doświadczenia w jednej chwili potrafią nadać człowiekowi poczucie sensu. Sam Jung jako najlepszy przykład synchroniczności podawał historię swej pacjentki, opowiadającej na sesji psychoanalizy o niedawnym śnie, w którym otrzymała w prezencie naszyjnik w kształcie skarabeusza. W tej samej chwili w okno uderzył chrząszcz przypominający egipskiego owada. Ten moment miał być w jej terapii przełomowy.

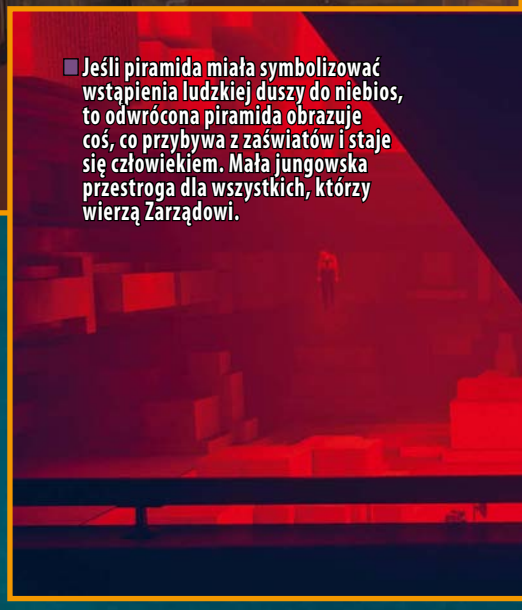
Ze sformułowaniem hipotez dotyczących synchroniczności Jung zwlekał dość długo, aż do lat 50. ubiegłego wieku. Kilkukrotnie zmieniał zdanie na temat definicji zjawiska, czasem podkreślając jego metafizyczny aspekt, czasem zaś wskazując, że naturalność czy nadnaturalność nie ma tu większego znaczenia. Krytycy zarzucający mu zbliżenie się do myślenia magicznego nie byli więc całkowicie pozbawieni racji.

„Jest gdzieś miasteczko pełne sekretów
Toma poety i jego muzy.
Oraz jezioro, co dało życie słowom,
których poeta użył"

Old Gods of Asgard, utwór „The Poet and the Muse" z Alana Wake'a




Motel Oceanview rządzi się prawem synchroniczności. W jego wnętrzu zmian dokonamy tylko, znając odpowiedni rytuał.



Jeśli piramida miała symbolizować wstąpienia ludzkiej duszy do niebios, to odwrócona piramida obrazuje coś, co przybywa z zaświatów i staje się człowiekiem. Mała jungowska przestroga dla wszystkich, którzy wierzą Zarządowi.

Nie może być też wątpliwości, że w świecie gier Remedy synchroniczność jest zjawiskiem paranaturalnym, acz będącym przedmiotem badań naukowych. W budynku Federalnego Biura Kontroli znajduje się Laboratorium Synchroniczności obserwujące związki pomiędzy materią, które nie mają charakteru przyczynowego. W gruncie rzeczy **całe biuro – a właściwie Najstarszy Dom, w którym jest położone – wydaje się funkcjonować nie według reguł determinizmu, ale w oparciu o wiarę.** Przełączenie lampki albo przestawienie zabawki wywołuje reakcje, które nie są uzasadnione przez fizyczne związki pomiędzy przedmiotami. Dostęp do pomieszczeń w motelu uzyskujemy po przeprowadzeniu pozbawionych sensu rytuałów. A zbieg okoliczności, które doprowadziły Jesse Faden do objęcia funkcji dyrektorki FBK (podobnie zresztą jak szereg innych, kluczowych dla gry zdarzeń), nie może być logicznie opisany z perspektywy łańcucha przyczyn i skutków.

Jeszcze dalej w metafizycznym rozumieniu synchroniczności posuwa się Alan Wake. W grze zjawisko to jest mechanizmem kreacyjnym, który odmienia rzeczywistość. Wypluwane przez maszynę do pisania kolejne strony książki determinują działanie żywych ludzi, a piosenki zespołu Old Gods of Asgard zdradzają nam prawdziwe znaczenie opowieści. Bo artysta jest przecież kimś więcej. Artysta ma dostęp do źródła mocy. Do nieświadomości zbiorowej.

## Kolektywna nieświadomość i archetypy

Czy obejmujemy swoim rozumieniem i świadomością całość naszej osobowości? Nie według Freuda. Ojciec psychoanalizy podzielił osobowość na trzy części. Pierwszą jest ego, ta część naszego jestestwa, która racjonalnie kieruje naszymi działaniami. Drugą – superego, będące wyrazem wartości społeczeństwa przekazanych w drodze socjalizacji. Jest też w końcu część trzecia, id, czyli nasze popędy i nieuświadomione impulsy.

Carl Gustav Jung uważał model freudowski za nazbyt uproszczony i głosił – a stanowisko to przynajmniej częściowo potwierdziły późniejsze obserwacje neurologii – że większość podejmowanych przez człowieka działań ma charakter nieświadomy i jest racjonalizowana post hoc przez ego. Dla niego świadoma osobowość była niczym statek płynący przez ocean zbiorowej nieświadomości.

Czym zaś jest owa kolektywna nieświadomość? Najbardziej archaiczną, niemal zwierzęcą częścią psychiki, wspólną wszystkim ludziom. To w niej przechowywane są odwieczne wzorce zachowania i symbole, instynkty oraz żądze, wszystko to, czego człowiek nauczył się w toku ewolucji, a co nie musiało podlegać świadomemu procesowi myślowemu. Zbiorowa nieświadomość to pożądanie seksualne, głód, pragnienie przynależności do grupy, miłość, nienawiść, instynkt twórczy... W kolektywnej nieświadomości gnieżdżą się liczące setki tysięcy lat archetypy, stąd pochodzą sny, sztuka i masowa histeria, do tej części naszego umysłu odwołują się nieracjonalne ceremonie, obyczaje i rytuały, tu pozwalają nam wejrzeć przeżycia mistyczne.

Jung charakteryzował zbiorową nieświadomość w sposób znacznie bardziej materialistyczny niż synchroniczność, nie dawał asumptu do podejrzeń o inne niż ewolucyjne korzenie tego zjawiska. I choć idea ta pozostawała – jak większość teorii i hipotez Szwajcara – przedmiotem gorących sporów w środowisku naukowym, to uzyskała poparcie, przynajmniej częściowe, w badaniach mitograficznych i antropologicznych.

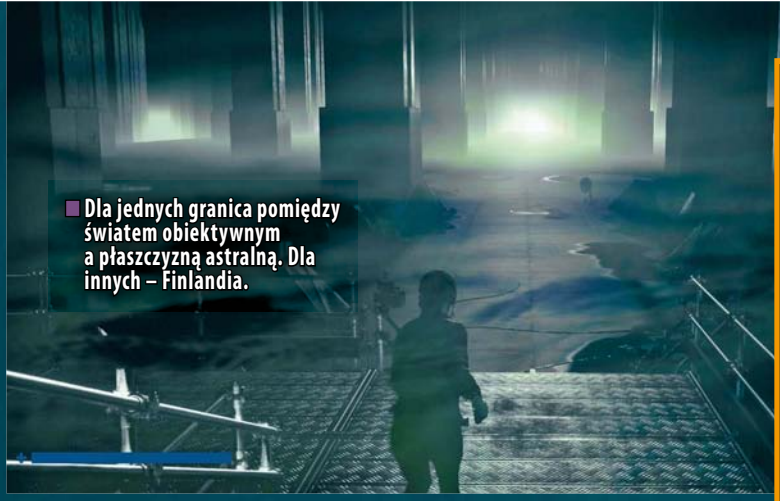
> „Za jeziorem, które miał za swój dom,
> Leży głębsza, ciemniejsza zieleń oceanu"
>
> Old Gods of Asgard, utwór „Balance Slays the Demon" z Alan Wake's American Nightmare

**To, czego nie powiedział Jung, dopowiedziano w licznych ruchach New Age. I z tego nieuprawnionego, ale jakże pociągającego dopowiedzenia skorzystało Remedy Entertainment.** Jeśli bowiem nasza świadomość służy do postrzegania świata racjonalnego i obiektywnego, to może ta część osobowości, którą Jung nazwał kolektywną nieświadomością, pełni rolę w postrzeganiu innego świata? Świata równoległego, który przenika do naszej rzeczywistości w niektórych, bardzo szczególnych miejscach, takich jak Cauldron Lake w Bright Falls, gdzie wakacje spędzał Alan Wake, albo Najstarszy Dom, w którym mieści się Federalne Biuro Kontroli. Świata oferującego ogromną moc temu, kto potrafi korzystać ze zbiorowej nieświadomości. Świata, w którego obrębach znajdują się Mroczne Miejsce i Płaszczyzna Astralna. A zatem świata bardzo niebezpiecznego...

## Cień

Omawiając ocean zbiorowej nieświadomości, Jung wskazywał na szczególną rolę archetypów – a więc tych symboli, motywów i związków znaczeniowych, które powtarzają się przez całą historię, w każdej ludzkiej społeczności. To matka i ojciec, bóg i demon, męczennik i wojownik... Ale widział też archetyp szczególnie niebezpieczny. To cień reprezentujący te części osobowości, które zostały wyparte i odszczepione jako nieakceptowane przez społeczeństwo lub samego siebie – ze względu na wizerunek, jaki chcemy tworzyć. **Cień to wszystko, co chcemy przed światem ukryć... i co ukrywamy przed samymi sobą. Jest skrajnie egoistyczny, okrutny, słaby, tchórzliwy, nienawistny, chciwy, leniwy, zazdrosny, apatyczny.**

To pan Hyde, który kryje się w każdym z nas i może doprowadzić do naszej zguby. Widzimy cień w swoich snach, gdy jesteśmy w nich niezdolnym do reakcji obserwatorem działań



Dla jednych granica pomiędzy światem obiektywnym a płaszczyzną astralną. Dla innych – Finlandia.

Jungowska inkorporacja cienia w praktyce.

Polaris. Czym innym, jeśli nie mandalą, może być jungowska istota dająca siłę do walki z najmroczniejszymi wytworami kolektywnej nieświadomości?

naszego „sobowtóra". Czasem widujemy go w halucynacjach – jako własnego mrocznego bliźniaka. Dokonujemy jego projekcji na inne osoby, przypisując nieprzyjaciołom własne wady, a zarazem nienawidząc tych, którzy choć trochę upodobnili się do naszego cienia. Poddajemy się mu, ilekroć powtarzamy te same błędy wynikające z przywar osobowości, oszukując się, że następnym razem w tych samych okolicznościach postąpimy inaczej. W skrajnych przypadkach cień może być tym aspektem osobowości, który – pomimo swego ukrycia – przejmuje całkowitą kontrolę nad zachowaniem człowieka.

Według Junga cień nie może zostać po prostu zniszczony. Próba wypierania ze świadomości jego istnienia tylko wzmacnia niszczycielskie instynkty. Cień można tylko inkorporować do własnej osobowości. Zbadać go, rzucić na niego światło jaźni, a następnie wykorzystać, przejmując jego moc. Niektóre spośród wypartych cech cienia nie są warte ukrywania. Siłę tkwiącą w innych można wykorzystać ku dobremu. Są też wreszcie takie jego aspekty, które można kontrolować – tak długo, jak człowiek jest ich świadom.

Tę drogę obrał Alan Wake. Jego alter ego, stworzone ze wszystkich cech, które pisarz próbuje ukryć – arogancji, zazdrości i agresywności – po raz pierwszy pojawia się w szóstym odcinku gry. W Alan Wake's American Nightmare sobowtór głównego bohatera, czyli Pan Zgrzyt(**), jest już głównym antagonistą. A ostateczny triumf nad tą formą cienia następuje, gdy Alan Wake rzuca na niego światło jaźni – w postaci projektora kinowego. Tym samym pisarz zajmuje miejsce sobowtóra w odtwarzanym filmie.

> „Moc jest moją nową rzeczywistością Polaris żyje wewnątrz mnie"
>
> Old Gods of Asgard, utwór „Take Control" z Control

Podobne starcie z negatywną stroną swojej psychiki – nazwaną esseJ – musi stoczyć Jesse Faden w misji o błyskotliwym tytule „Self-Reflection" (co tłumaczy się zarówno jako „własne odbicie", jak i „refleksja nad samą sobą"). Zresztą nie jest bezpodstawnym twierdzenie, że każdy z „opętanych" przez Syk pracowników Federalnego Biura Kontroli jest swego rodzaju cieniem – Jung pisał bowiem także o cieniu zbiorowym, znajdującym ujście w większych grupach i reprezentującym czysto zwierzęce instynkty.

## Proszę zejść z leżanki

Carl Gustav Jung przez całe życie i całą swą praktykę terapeutyczną był orędownikiem wglądu w samego siebie. Uznawał, że tylko w ten sposób można walczyć ze złem, z własnymi demonami. Szwajcar wiedział, że to proces niezwykle trudny, wymagający nadzwyczajnej odwagi. Ale wierzył, że istnieją techniki, które w tym pomagają. Jedną z nich był proces twórczy, pisanie odzwierciedlające stan psychiczny autora. Drugą rysowanie mandali.

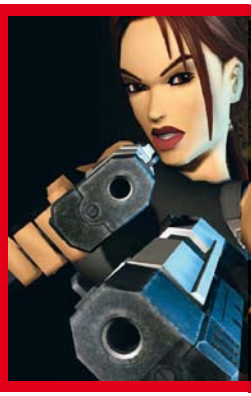
Jung zauważył, że jego pacjenci w trakcie terapii mimowolnie kreślili koliste formy, psychiatra uznał więc, że to najlepsza forma pogłębienia introspekcji. A jak zauważył w książce „Aion. Przyczynki do symboliki Jaźni", kolista forma tantrycznej mandali jest doskonałym symbolem świadomości wskazującej człowiekowi drogę przez mrok. Wystarczy przecież w środku nocy sfotografować niebo z wykorzystaniem długiej ekspozycji, by dostrzec, jak wszystkie gwiazdy formują mandalę wokół prowadzącej niegdyś żeglarzy Gwiazdy Polarnej. Choć może powinienem użyć jej łacińskiej nazwy – Polaris.

A jeśli nadal jesteście zagubieni – cóż, Jung uważał, że dezorientacja jest niezbędnym elementem drogi do odbudowy osobowości. |CDA|

*(**) Pan Zgrzyt, czyli po angielsku Mr. Scratch, to XIX-wieczne, amerykańskie przezwisko diabła.*

# NOKIA N-GAGE

# KONSOLA POZA CZASEM



Do świata zapomnianej platformy zaprasza: **Arkadiusz „Archon" Kamiński**

**Wiem, że nie tak zwykło się zaczynać artykuły w prasie, ale jestem tu dziś, żeby podzielić się z wami swoim wynaturzeniem. Nie jest to coś, z czego jestem dumny, i unikam tego tematu podczas rozmów na imprezach, ale... cóż. Nie ma chyba łatwiejszego sposobu, żeby to napisać, niż wprost: jestem chorobliwym fanatykiem starego konsolofonu N-Gage Nokii.**

**I nie** mam nic na swoje usprawiedliwienie. Po prostu gdy widzę telefon wyglądający jak taco, moja ręka sama sięga, by przyłożyć go do ucha. To ode mnie silniejsze! Co gorsza – zaraźliwe. Przenosi się przez papier i lada moment również wy, drodzy czytelnicy, posiądziecie zakazaną wiedzę na temat tego fascynującego sprzętu. Ta moja przykra przypadłość oznacza jednak też, że przez ostatnich kilkanaście lat miałem okazję poznać to urządzenie na wskroś oraz spotkać grupę przeuroczych ludzi tworzących przeżywającą właśnie renesans, mikroskopijną społeczność.

## A było to tak...

Z nadejściem XXI wieku popularność telefonów komórkowych eksplodowała. Ówczesne sprzęty powoli przestawały być wyłącznie urządzeniami do wykonywania rozmów, stopniowo przekształcając się w małe komputery. Rosnąca powszechność apletów Javy, a potem pełnoprawnych programów na system Symbian przyspieszyła tę transformację, a dodanie aparatów fotograficznych przypieczętowało pozycję smartfonów jako wszechstronnych i poręcznych gadżetów do wszystkiego. Najszybciej rozwijającym się segmentem ekosystemu mobilnego nie były jednak aplikacje użytkowe, lecz wyrastające jak grzyby po deszczu gry, którymi użytkownicy chętnie zabijali czas.

Trend ten zauważyła fińska Nokia, dawny tytan telefonii komórkowej. **Przewidując, że granie na telefonach stanie się w przyszłości popularnym hobby, stworzyła ona pierwszy na świecie „konsolofon".** Tak narodził się N-Gage,

Sega Rally Championship

## NOKIA N-GAGE

**Premiera:** 7 października 2003
**Koniec wsparcia:** luty 2006
**Cena w momencie premiery:** 1699 zł
**Sprzedaż:** ponad 3 miliony egzemplarzy

**Procesor:** ARM920T 104 MHz
**Wbudowana pamięć:** 3,4 MB
**Rozdzielczość ekranu:** 176 x 208 pikseli
**System operacyjny:** Symbian 6.1
**Pamięć RAM:** 16 MB

Nowszy model QD naprawił wiele wad pierwszej wersji.

Tony Hawk's Pro Skater

# N-Gage wykiełkował z sensownego założenia, że gracze chcieliby mieć jedno urządzenie do wszystkiego.

który trafił na sklepowe półki 7 października 2003 roku. Sprzęt ten wykiełkował z sensownego założenia, że gracze woleliby mieć jedno urządzenie do wszystkiego, zamiast nosić ich przy sobie kilka.

Pomysł był dobry, wykonanie – znacznie gorsze. Wybrany system operacyjny Symbian nie był bowiem projektowany z myślą o graniu. Ekran zainstalowany był pionowo, a nie poziomo, ponieważ oprogramowanie nie obsługiwało obracania obrazu. Gniazdo MMC umieszczone było pod baterią, zaraz obok karty SIM, bo nie wspierano jeszcze funkcji wymiany kart pamięci bez wyłączania telefonu. **Za każdym razem, gdy chciało się zmienić grę, trzeba więc było rozbierać sprzęt i wydłubywać z niego baterię.** Także sterowanie za pomocą klawiatury telefonu było nieporównywalnie mniej wygodne niż korzystanie z odpowiedniego kontrolera. Skandynawska firma starała się zaradzić temu problemowi, umieszczając krzyżak po lewej stronie obudowy, ale nic to nie dało. I choć już rok później do sprzedaży trafiła Nokia N-Gage QD, model poprawiony z uwzględnieniem krytycznych uwag użytkowników, to mleko się już rozlało. Nieprzychylne opinie prasy i graczy oznaczały, że był to projekt niemal spalony już na starcie.

### Przyszłość w twoich rękach

Nie oznaczało to wcale, że zupełnie nikt tego gadżetu nie pokochał. N-Gage wspierany był przez **skromną, acz aktywną grupę fanów zafascynowanych pomysłem połączenia telefonu i konsoli. Mimo wad było tu co lubić.** Gdy na innych urządzeniach granie online znajdowało się jeszcze w powijakach, N-Gage miał swoją platformę N-Gage Arena wykorzystującą sieć komórkową do obsługi ambitnych trybów multiplayerowych.

Protokół Bluetooth pozwolił grać w sieci lokalnej na wielu telefonach lata przed tym, nim kable porzuciła konkurencja. Pobieranie dem z internetu również było innowacją, na którą reszta konsolowców musiała jeszcze sporo poczekać. Wbudowane radio oraz prymitywna obsługa plików audio i wideo zachęcały fanów multimediów, a ponieważ Symbian wspierał multitasking, nic nie stało na przeszkodzie, żeby słuchać swojej muzyki również podczas grania. N-Gage chlubił się nawet renderowaniem gier w pełnym 3D, podczas gdy inne „kieszonsolki" skupiały się głównie na dwóch wymiarach. Zakup tego telefonu był w połowie pierwszej dekady XXI wieku po prostu kwintesencją gadżeciarstwa.

### Konsolowy róg obfitości

Nie od razu jasne było, że „tacophone" – jak zwykło się go nazywać, nawiązując do jego specyficznego kształtu – nie odniesie sukcesu. Nokia była rynkowym gigantem, toteż swoje wsparcie dla nowej platformy ogłosiło kilkadziesiąt wielkich studiów. Choć w tamtych czasach aplikacje na telefon pobierało się najczęściej poprzez wysłanie SMS-a premium na podany przez producenta numer, Finowie postawili na bardziej prestiżowe rozwiązanie – sprzedaż gier w formie fizycznej.

Trafiały one do sklepów w plastikowych pudełkach, wewnątrz których znajdowały się kartridż i instrukcja, a cena za sztukę była zazwyczaj identyczna jak w przypadku pozostałych konsol – nieraz przekraczała 100, a nawet 200 zł. Niestety pierwsza fala gier na urządzenie Nokii nie zachęcała. Wczesne trójwymiarowe produkcje na N-Gage'a charakteryzowały się często niemal zerową odległością rysowania obiektów i liczbą klatek na sekundę spadającą chwilami do pojedynczych cyfr. Wielkim zawodem było na przykład ledwo działające Call of Duty, będące bądź co bądź ambitną próbą przeniesienia skomplikowanej strzelanki 3D na, cóż, telefon. **Problemy z okiełznaniem sprzętu połączone z jego słabą sprzedażą szybko zniechęciły większość producentów.** Ci, którzy nie porzucili konsoli i poświęcili czas, by nauczyć się jej zawiłości, wyprodukowali natomiast szereg fantastycznych tytułów – »

Cała biblioteka gier N-Gage'a mieści się na jednej półce.

o których większość graczy nawet nie słyszała, bo nigdy nie zostały udostępnione oficjalnie na żadnym innym urządzeniu.

Ostatecznie mniej więcej jedna trzecia z 63 wydanych na N-Gage'a gier pozostaje do dziś produkcjami na wyłączność. Są wśród nich takie, które znikałyby z półek momentalnie, gdyby pojawiły się na innych platformach. Rifts: Promise of Power było na przykład ambitnym izometrycznym erpegiem opartym na popularnym systemie o tej samej nazwie. Kilka klas postaci do wyboru, spory świat, bardzo obszerna warstwa fabularna i turowy system walki przypominający Final Fantasy Tactics. To do dziś mój ulubieniec z tej platformy. High Seize to gra taktyczna o pirackich podbojach w stylu Nintendowskiego Advance Wars. Nie można też zapomnieć o **Pocket Kingdom: Own the World – pierwszej poważnej próbie stworzenia komórkowego MMO** – w którym gracze podbijali krainy innych sieciowych władców. Wielokrotnie nagradzane Pathway to Glory było z kolei grą taktyczną porównywalną z kultowym Jagged Alliance, ale osadzoną w realiach II wojny światowej. N-Gage próbował też kusić klientów znanymi markami, takimi jak komórkowa wersja Tomb Raidera, zaskakująco przyjemny port Tony Hawk's Pro Skatera, kilka części Splinter Cella czy bardzo solidnie przygotowana edycja Worms World Party.

I żal jedynie, że mało kto miał okazję się o tym przekonać, bo niezadowolona z wyników sprzedaży Nokia zamiotła swój produkt pod dywan w zaledwie dwa lata i cztery miesiące od premiery. **Narodziny, chaotyczny marketing i śmierć platformy miały miejsce tak szybko, że nawet najwięksi fani nie potrafili odnaleźć się w tym zamieszaniu.** Gry ogłaszane jednego miesiąca znikały z list wydawniczych następnego. Dziesiątki zapowiedzianych projektów – a często nawet gotowe już produkcje – nigdy nie trafiły do sprzedaży i ślad po nich zaginął. Zadania nie ułatwiał fanom dział marketingu, który kompletnie zrezygnował z promocji urządzenia. Gra Sega Rally Championship miała być ostatnim tytułem na N-Gage'a, ale gdy zniknęła z oficjalnej strony konsoli, a potem nie pojawiła się w sklepach, uznano zwyczajnie, że ona również została po cichu skasowana... Jakiś czas później okazało się, że Nokia wypuściła ją – ale tylko w Australii, gdzie odkryto pojedyncze egzemplarze. Nic dziwnego, że rewolucyjny N-Gage szybko odszedł w niepamięć.

> Mówi się, że w internecie nic nie ginie. Wystarczy spojrzeć na konsolofon Nokii, by przekonać się, że to nieprawda.

## N-GAGE – GRY

**Gry na premierę:** Tomb Raider, Pandemonium, Sonic N, Super Monkey Ball, Puzzle Bobble VS, Puyo Pop, Tony Hawk's Pro Skater
**Łączna liczba wydanych gier:** 63
**Ostatnia gra (świat):** Sega Rally Championship (2006)
**Ostatnia gra (Europa):** Civilization (2 marca 2006)

### Droga do eldorado

Kilka kolejnych lat po wycofaniu N-Gage'a z produkcji było rajem dla kolekcjonerów. Na aukcjach internetowych za grosze można było kupić nie tylko pojedyncze, zafoliowane egzemplarze gier na telefon Nokii, ale wręcz całe ich kartony! Niesprzedane, niechciane produkcje zalegały w sklepach i hurtowniach. Lata 2007-2012 były wręcz złotą epoką dla „zbieraczy" – był to jedyny moment w historii urządzenia, kiedy za bezcen dało się kupić najrzadsze egzemplarze i gadżety. Po eBayu i Allegro fruwały nie tylko sklepowe wersje gier, ale również press kity (czyli wydania dla prasy), kartridże demo z wystaw sklepowych, wersje beta niewydanych produkcji, a nawet prototypy telefonów. Niektóre tytuły sprzedawały się za życia konsoli tak źle, że na aukcjach łatwiej było znaleźć na przykład recenzencki pakiet prasowy Cywilizacji Sida Meiera w zestawie z grą niż używany egzemplarz jej wydania sklepowego. Konsolowe eldorado.

A potem zabawę „popsuło" zjawisko dobrze znane fanom innych konsol. Nostalgia. Minęła magiczna bariera 10 lat od premiery urządzenia i sprzęt stał się retro. Wspomnienia tych, którzy niegdyś dorastali z N-Gage'em, skłoniły ich do powrotu do czasów dzieciństwa. Rosnące zainteresowanie naturalnie ukształtowało rynek wtórny, ceny poszły w górę, a wszechobecne wcześniej na aukcjach telefony i gry zaczęły stawać się białymi krukami. **Kartridże, które kiedyś kupić można było w folii za 15-20 zł, dziś sprzedawane są za ponad 100 w stanie używanym.** Wartość gier najrzadszych często liczona jest w setkach, a za tytuły takie jak wspomniane wcześniej Sega Rally kolekcjonerzy skłonni są płacić nawet i tysiące złociszy. Zakładając, że w ogóle trafią na odpowiednią ofertę, bo dziś wiele z najbardziej pożądanych tytułów kurzy się na półkach N-Gage'owych koneserów z dala od portali aukcyjnych.

### Jak feniks z popiołów

Mówi się, że w internecie nic nie ginie. Wystarczy jednak spojrzeć na konsolofon Nokii, by przekonać się, że nie jest to prawda. Na przestrzeni lat prężnie działające społeczności telefonów z systemem Symbian zaczęły upadać. Fanpejdże miłośników „tacophone'a" znikały z sieci. Nawet oficjalna strona urządzenia zamknięta została zaskakująco szybko, bo już w 2008 roku.

**Nokia zatarła ślady istnienia N-Gage'a, gdy podjęła zdumiewającą decyzję o użyciu tej samej nazwy dla zupełnie innego, niepowiązanego produktu** – cyfrowej platformy dystrybucji gier. Dla fanów tego urządzenia oznaczało to natomiast, że źródła dostępu do informacji na jego temat czy nawet możliwość pobierania na nie gier i aplikacji wysychały w ekspresowym tempie. Ponieważ N-Gage był produktem niszowym, nikt się tym jakoś szczególnie nie przejął. Przecież to internet, „tu wszystko jest wieczne".

Cóż, nie było. Gdy w 2020 roku mała grupka fanów zdała sobie sprawę z tego, że zdecydowana większość treści związanych z N-Gage'em nie jest już dostępna w sieci, nastąpił oddolny zryw mający na celu stworzenie współczesnej społeczności tego urządzenia. Serwer „The Nokia N-Gage Discord" liczy w tym momencie ok. 400 członków z całego świata, próbujących odzyskać możliwie najwięcej informacji na temat konsoli. Discord jest miejscem spotkań, dyskusji oraz rozwoju kilku interesujących projektów. Przegrzebując czeluści sieci, stare krążki CD i czasopisma, użytkownicy dokonują setek ciekawych odkryć – od dawnych reklam, zwiastunów i tapet na pulpit po kolekcje aplikacji napisanych specjalnie z myślą o „tacophonie", a nawet dema i prototypowe wersje gier.

Ambicje fandomu są jednak większe niż samo odzyskiwanie danych. **Trwają również aktywne i bardzo owocne prace nad stworzeniem pierwszego legalnego emulatora.** EKA2L1, dostępny na komputery i telefony z Androidem, jest jeszcze w powijakach, ale już dziś radzi sobie z odtwarzaniem garści tytułów. Ciekawym pomysłem jest również próba przeportowania na komputery wydanej na wyłączność na N-Gage'a gry Rifts: Promise of Power, a to dzięki odnalezieniu kodu źródłowego (choć koncepcja ta pozostaje prawnie w szarej strefie). Inni fani usiłują stworzyć przejściówkę pozwalającą na używanie kart microSD wraz z emulacją metadanych oryginalnych kartridżów, by zastąpić zapomniany dziś format MMC. A równie ambitne są postępujące prace nad urządzeniem powstającym dla Fińskiego Muzeum Gier. Służyć ma ono do przechwytywania obrazu prosto z telefonu i wyświetlania go na dużym ekranie.

Najdroższa gra na N-Gage'a jest tak niepozorna...

## Droga do przyszłości

Nokia N-Gage nie zostanie raczej nigdy okrzyknięta sprzętem kultowym. Nie jest to rzecz równie rozpoznawalna co Amiga czy Game Boy. Pracowita społeczność skupiona wokół tego zapomnianego gadżetu ma jednak szansę zrobić pierwszy wielki krok ku jego utrwaleniu dla kolejnych pokoleń. Sprawny emulator wraz ze stale powiększającą się pulą oprogramowania zagwarantuje, że przy wciąż malejącej liczbie działających „tacophone'ów" nie stracimy możliwości odtwarzania gier na tę platformę. Fani The Elder Scrolls wiedzą zaś dobrze, że jeśli chce się zagrać we wszystkie części serii, N-Gage jest obowiązkowy – bo to tu na wyłączność trafiła kanoniczna odsłona zatytułowana Shadowkey. Nie żeby pominięcie jej było wielką stratą – ten ledwo grywalny ochłap nie tylko nie porywa swoimi pustymi mapami i zapętlającymi się 30-sekundowymi motywami muzycznymi, ale też działa w zaledwie dziesięciu klatkach na sekundę. Tu także pomóc może emulator, który dzięki dodatkowej mocy współczesnego sprzętu odpala grę dużo sprawniej, niż potrafił to zrobić telefon Nokii.

I jaki by ostatecznie ten N-Gage nie był, okazało się, że **Finowie mieli rację, widząc potencjał w graniu na telefonie. Po prostu wprowadzili swój model za wcześnie.** Na moment przed eksplozją wszechobecnych punktów Wi-Fi i taniego internetu w komórkach, kiedy to cyfrowa forma dystrybucji gier na te urządzenia osiągnęła apogeum. W 2020 roku wartość rynku mobilnego szacowana była na 121 miliardów dolarów, stanowiąc ponad połowę zysków całej branży gier. Duża część wpływów pochodzi oczywiście z nachalnej monetyzacji. W tym kontekście tym bardziej warto docenić telefon, który stawiał na pełnowartościowe gry na fizycznych nośnikach i bez żadnych haczyków. O taki luksus jest już w dzisiejszych czasach bardzo trudno. |CDA|

# Fantasolo

Po muzeum oprowadza: **Bartłomiej Kluska**

**Po długiej wędrówce dotarłeś do podniszczonego budynku, nad którym widnieje wyblakły szyld: „Muzeum Zabawy". Przed drzwiami stoi siwy, lekko zakurzony kierownik tej placówki i gestem zaprasza cię do środka. Jeśli chcesz poznać historię książek, w których czytelnik ma wpływ na przebieg opowieści, przejdź do następnego akapitu. Jeśli nie, zobacz, co kryją następne strony magazynu.**

**Fani** takich rozrywek lubią opowiadać, że ich pasja wzięła się z eksperymentów artystycznych lat 60. XX wieku: francuskiej grupy literackiej OuLiPo, która tworzyła rozgałęziające się „książki drzewa", czy **powieści „Gra w klasy" argentyńskiego pisarza Julia Cortázara, której czytelnik mógł zdecydować, w jakiej kolejności zaliczy rozdziały**. Tak naprawdę jednak gatunek narodził się pod koniec lat 70. w USA wraz z debiutem taśmowo produkowanych książeczek-gier (ich angielska nazwa to gamebook) z serii „Choose Your Own Adventure", które z literaturą piękną miały niewiele wspólnego.

## Książki-gry, gry-książki

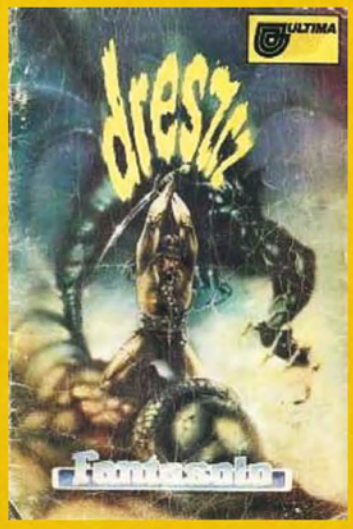
Pretekstowe, fantastyczne, przygodowe lub sensacyjne fabułki (Yeti! UFO! Tajemnice piramid!), narracja prowadzona w drugiej osobie liczby pojedynczej, prosty język, króciutkie rozdziały i – tu przełom! – po każdym z nich wybór dla odbiorcy. Książeczek tych bowiem nie czytało się liniowo – **w zależności od tego, co powinien zrobić bohater, należało przejść do odpowiedniej strony. Historia toczyła się zatem na różne sposoby** i zmierzała do jednego z zaproponowanych przez autora zakończeń (z których wiele sprowadzało się, niestety, do śmierci protagonisty).

W latach 80. seria „Choose Your Own Adventure" zyskała ogromną popularność wśród młodych czytelników, a zaproponowana przez nią formuła zabawy doczekała się licznych naśladowców. Wypada wspomnieć choćby o serii „Wehikuł czasu" (przetłumaczonej także na język polski), w której bohater przenoszony był dzięki tytułowemu wynalazkowi w różne epoki historyczne i mógł np. poszukiwać legendarnego władcy Brytów króla Artura, uniknąć ścięcia na gilotynie w latach Rewolucji Francuskiej czy wziąć udział w wyprawie mającej odkryć źródła Nilu. Tu – w przeciwieństwie do pierwowzoru – zakończenie było zazwyczaj jedno, za to pechowy gracz-czytelnik mógł na zawsze utknąć w pętli czasowej i nigdy nie dotrzeć do finału opowieści.

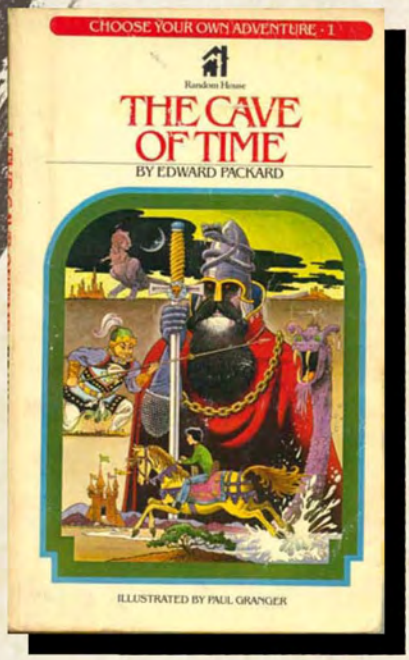
## O krok od RPG

Drugim nurtem tej rozrywki – rozwijającym się równolegle, lecz zdecydowanie bardziej skomplikowanym – były książki, w których element literacki ograniczono jeszcze bardziej. Te **do wyborów stawianych przed bohaterem dodały rozwiązania znane z gier RPG – rozwój postaci, zbieranie przedmiotów oraz walkę** (toczoną zazwyczaj za pomocą rzutów kośćmi). Dzięki temu fani role-playing games, którzy nie mogli zebrać drużyny na standardową sesję, zyskali szansę, by przeżyć podobne przygody samotnie.

## CZY WIESZ, ŻE...




**W grę „Dreszcz" możesz zagrać wygodnie w oknie przeglądarki (http://dudziarz.net/dreszcz). Komputer rzuci za ciebie kośćmi, a nawet podliczy wyniki starć z maszkarami zamieszkującymi podziemia.**




**Choć zmieściła się na 100 stronach, to historia z rozmachem. W Jaskini Czasu można spotkać i tyranozaura, i kosmitów.**

## VISUAL NOVEL

**Komputerowa odmiana interaktywnych książek wyewoluowała z czasem w gatunek powieści wizualnych, popularny zwłaszcza w Japonii, ale obecny i na Zachodzie. W grach tego typu, podobnie jak w paragrafówkach, podstawą jest czytanie i podejmowanie decyzji w imieniu głównego bohatera, ale śledzeniu fabuły towarzyszą ilustracje. Dobrym wyborem na początek przygody z tym gatunkiem będzie na pewno wydana przez Capcom seria interaktywnych dramatów kryminalnych Ace Attorney. Interesująco ideę visual novel rozwija także polska gra Wanderlust: Travel Stories (2019, na screenie powyżej).**

Popularność, szczególnie w Wielkiej Brytanii, zdobył cykl „Fighting Fantasy", którego jedna część, „Kosmolot »Podróżnik«" (dość nietypowo dla tej serii osadzona w realiach science fiction), została wydana także w Polsce. Czytelnik wcielał się tu w kapitana tytułowego okrętu gwiezdnego wessanego przez czarną dziurę i przeniesionego do alternatywnego wszechświata. Dowódca, podejmując decyzje o kierunku lotu, umiejętnie zarządzając załogą, eksplorując nieznane planety i tocząc walki z reprezentantami obcych cywilizacji, próbował wrócić na Ziemię i aż dziwne, że taka międzygalaktyczna epopeja zmieściła się na nieco ponad stu stronach. Równie ciekawa była seria „Wojownik autostrady" (wydana też w Polsce), łącząca złożoną mechanikę i rozpalające wyobraźnię, rozbudowane opisy. Atutem tego cyklu była historia osadzona w postapokaliptycznym świecie, jakby żywcem przeniesionym z filmowego cyklu „Mad Max". Opowieść, w której niedobitki ludzkości, przeżywszy konflikt nuklearny, walczą o przetrwanie i zapasy wody, zajęła autorowi aż cztery tomy!

### Dreszcz w trakcie lektury

W Polsce pionierem gatunku był Jacek Ciesielski, redaktor młodzieżowego magazynu Razem, który przepięknie spolszczył nazwę gamebooków, określając je mianem „fantasolo". Jednak **dziennikarz ten nie tylko popularyzował u nas zachodnie gry, ale też w 1987 roku wymyślił własną: „Dreszcz"**.

Pomysł oraz mechanikę zapożyczył z serii „Fighting Fantasy" i dodał do tego własną historię, choć przyznajmy, że niezbyt finezyjną. Oto gracz wcielał się w postać śmiałka, czytając kolejne, niekiedy dość makabryczne opisy, przemierzając labirynty podziemi (i rysując na kartce ich mapę, aby się nie zgubić), rozwijając swoją postać, kompletując ekwipunek, rzucając kośćmi i walcząc z potworami. Całość opublikowano na łamach Razem, jednak szybko okazało się, że nawet najdzielniejszy bohater mógł trafić do paragrafu, z którego nie było wyjścia, lub zapętlić się podczas gry. Magazyn zamieścił erratę, lecz i ona nie usunęła wszystkich błędów. Nie zniechęciło to jednak graczy, dlatego po roku Ciesielski napisał sequel zatytułowany „Goblin". Ten był już tak obszerny, że Razem drukowało go w aż czterech kolejnych numerach!

**Od niedawna przygody wojownika autostrady możemy przeżywać także w języku polskim.**

Gamebooki były zbyt duże, by zmieścić je w czasopismach, lecz nie doczekały się w ówczesnej Polsce zbyt wielu wydań książkowych. Zaledwie kilka przywołanych wyżej tłumaczeń zachodniej klasyki i jeszcze mniej autorskich publikacji (jak oparta na prozie H.P. Lovecrafta „Wyspa zmierzchu" Jarosława Irzykowskiego czy utrzymana w konwencji science fiction „Kosmiczna ruletka" Kazimierza Minki) – to wszystko, co fantasolo mogło zaoferować polskiemu odbiorcy. Z czasem zresztą przestano używać i samej nazwy

**Ta niepozorna książka rozpoczęła serię „Fighting Fantasy", a potem została przerobiona na planszówkę i grę wideo.**

Czy czułeś kiedyś, że bohater książki powinien dokonać innego wyboru?

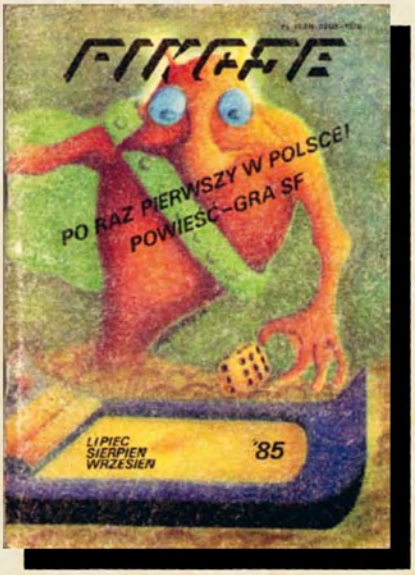
wymyślonej przez Ciesielskiego. Jako że opisy w tego typu publikacjach były coraz krótsze, ograniczone do ponumerowanych akapitów-

## Czy w XXI wieku paragrafówki mogą konkurować z grami wideo?

-paragrafów, **gamebooki zaczęto w Polsce określać mianem gier paragrafowych**.

### Analogowe rozrywki w cyfrowych czasach

Na początku lat 90. rozwój tej formy rozrywki został zahamowany przez gry komputerowe. Moc obliczeniową maszyn zaprzęgnięto do




**„Kosmolot »Podróżnik«" pojawił się w Polsce jako dodatek do periodyku śląskich fantastów Fikcje.**

wykonywania żmudnych czynności, takich jak rzuty kośćmi czy wyliczanie rezultatów starć, graczowi zaś pozostawiono przyjemność przeżywania przygód, już nie z książką w dłoni, lecz przed ekranem. Swoich komputerowych edycji doczekały się choćby opowieści z serii „Fighting Fantasy", a **przeniesienie książki „Kosmolot »Podróżnik«" na ZX Spectrum to podobno jedna z pierwszych wprawek programistycznych późniejszej gwiazdy polskiego gamedevu – Adriana Chmielarza**. Miłośnicy interaktywnej narracji korzystali też z dobrodziejstw gier tekstowych i graficznych przygodówek, które skutecznie odciągnęły ich uwagę do analogowych pierwowzorów.

Szansą na powrót popularności gamebooków mogło okazać się zacieśnienie relacji z niedocenianą dotychczas literaturą piękną (długie opisy wciąż wygodniej czytało się na papierze). Warto tu wspomnieć choćby o grze-książce „I ty możesz zostać Stalowym Szczurem" Harry'ego Harrisona, w której czytelnik wcielał się tytułowego, znanego z cyklu klasycznych powieści science fiction, kosmicznego przestępcę. Również Tomasz Kołodziejczak umieścił w swoim popularnym uniwersum Dominium Solarnego paragrafowych „Rzeźbiarzy Pierścieni". Ciekawym zabiegiem autora było ograniczenie czasu na lekturę – im dłużej odbiorca eksplorował świat gry (czytał kolejne fragmenty), tym bardziej malał zapas tlenu, jakim dysponował bohater, co mogło prowadzić do uduszenia się w przestrzeni kosmicznej. W niewielkim, utrzymanym w klimatach fantasy „Pograniczu" z literaturą interaktywną eksperymentował też pisarz Jacek Komuda.

Co oczywiste, w nowym wieku paragrafówkom nie sprzyja postępujący kryzys czytelnictwa, niemniej **wciąż liczni entuzjaści gatunku mówią o widocznym jego renesansie. Nadal bowiem pojawiają się premierowe gamebooki**, w tym również te z kultowych, czterdziestoletnich serii „Choose Your Own Adventure" i „Fighting Fantasy". Nowości mają premierę już nie tylko w formie książek, ale także komiksów. W Polsce w publikacjach tego typu specjalizuje się obecnie wydawnictwo FoxGames, którego nakładem ukazały się m.in. ilustrowane interaktywne przygody detektywa Sherlocka Holmesa. Do najmłodszego pokolenia skierowane są z kolei ufundowane w kampanii crowdfundingowej „Baśniogry". Na osobną wzmiankę zasługuje też Wydawnictwo Wielokrotnego Wyboru, które bezpłatnie udostępniło ponad 40 gier paragrafowych w formie elektronicznej, do wygodnej lektury na czytnikach ebooków. Najbardziej płodny obecnie autor tego typu publikacji, Beniamin Muszyński, zachwycił ostatnio dwutomowymi, lovecraftowskimi w duchu „Widmami nad Arkham". Kto więc chciałby odwrócić wzrok od ekranu i pograć w starym, analogowym stylu (lub nawet zaprosić do wspólnej zabawy dzieci), ma z czego wybierać. |CDA|

### „BANDERSNATCH"

**Film z cyklu „Czarne lustro" (2018) z jednej strony umiejętnie przenosi gry paragrafowe do nowoczesnego świata streamingu, z drugiej natomiast flirtuje z pokoleniem pierwszych odbiorców gamebooków, umieszczając akcję w latach 80. XX wieku, a głównym bohaterem czyniąc twórcę gry na ośmiobitowy komputer. Pozwalając widzom na kierowanie krokami protagonisty, być może wskazuje też kierunek, w jakim wkrótce pójdzie interaktywna narracja. W „Bandersnatcha" można zagrać w serwisie Netflix.**

**Na przełomie lat 80. i 90. polski czytelnik mógł poznać siedem z 25 części serii „Wehikułu czasu".**

**40 lat po premierze w USA seria „Choose Your Own Adventure" doczekała się polskiego wydania.**

Przyjemne z pożytecznym łączy: **Bartłomiej Kluska**

**Wszystko zaczęło się latem 1957 roku, gdy Maciej Zimiński, redaktor czasopisma Świat Młodych, wpadł na pomysł, by dzieciaki, które spędzają wakacje w domach i na podwórkach (czyli zdecydowana większość polskiej młodzieży), wykorzystały ten czas produktywnie.**

**Zimiński** zainicjował wtedy akcję „Wyprawa tysiąca przygód". W jej ramach magazyn publikował kolejne zadania dla czytelników, skłaniając ich do zbierania się w podwórkowe i sąsiedzkie grupy, dokumentowania nieznanych atrakcji turystycznych w okolicy, organizacji podwórkowych olimpiad dla rówieśników czy nawet poszukiwania duchów. Dzięki temu przy odrobinie wyobraźni **dzieciaki, zamiast nudzić się pod osiedlowym trzepakiem lub na jedynym we wsi przystanku autobusowym, mogły poczuć się jak bohaterowie powieści Adama Bahdaja i Edmunda Niziurskiego** („Do przerwy 0:1" i „Niewiarygodne przygody Marka Piegusa" były zresztą drukowane wówczas w odcinkach na łamach czasopisma).

Świat Młodych regularnie publikował też listy („meldunki") od dzieci opisujących swoje przygody, a szczególnie aktywnych korespondentów odwiedzali reporterzy magazynu. Ważna była też aura tajemniczości: kryptonimy i pseudonimy, jakimi posługiwali się członkowie grupy, sekretne bazy ukryte przed oczami dorosłych w komórkach czy zagajnikach, a nawet własny język (redakcja podpisująca się jako „dowództwo wyprawy" wykreowała np. słówko „wronop" oznaczające „wrogą nam osobę postronną"). Najdalej w konspiracji Świat Młodych posunął się, inicjując w ramach „Wyprawy tysiąca przygód" akcję „Niewidzialna ręka".

## Generał Czarna Stopa i Niewidzialni

Zimiński, który wkrótce przyjął pseudonim Generał Czarna Stopa, dokonał wtedy rzeczy niebywałej: **skłonił młodych ludzi do bezinteresownego pomagania bliźnim**. Zachęcone przez magazyn grupy podwórkowe na potęgę malowały płoty i psie budy, pieliły grządki, przynosiły wodę ze studni, wrzucały węgiel do piwnicy, robiły zakupy starszym sąsiadom, naprawiały sprzęty gospodarstwa domowego... A wszystko to anonimowo! Ten, kto na dobrym uczynku skorzystał, znajdował co najwyżej krótki liścik lub kartkę z odciśniętym w tuszu śladem dłoni – niewidzialnej ręki.

Wszystkie te szlachetne czyny relacjonował na łamach czasopisma Generał Czarna Stopa, radząc przy okazji, jak działać pożytecznie i jednocześnie pozostać w konspiracji: ukryć bazę, wykonywać zwiad, szyfrować informacje dla innych Niewidzialnych z okolicy, wyznaczać sekretne punkty kontaktowe, rozstawiać czujki w trakcie akcji... „Niewidzialna ręka" okazała się tak atrakcyjna, że przetrwała wakacje i toczyła się przez wiele lat. Wkrótce w Wytwórni Filmów Oświatowych powstał nawet film fabularny o podwórkowej grupie, która po śledztwie detektywistycznym i brawurowym pościgu łapie i oddaje w ręce milicji wiejskiego złodzieja królików. W finale zwierzęta wracają do uradowanego właściciela. Obok klatki znajduje on tylko kartkę z odciśniętym w tuszu śladem dłoni... „Niewidzialna ręka" dawała młodzieży nadzieję na przeżycie podobnej przygody. Świat Młodych identyczne metody aktywizacyjne stosował także później, np. **w ramach operacji „Miotła" Wesołe Trampy Podwórek – czyli grupy młodzieży – ochoczo sprzątały swoje okolice**, a dzięki akcji „Wierny twój przyjaciel" pomagały bezpańskich czworonogom.

»

Zainteresowanym fenomenem „Niewidzialnej ręki" polecamy książkę Macieja Wasielewskiego.

Symbol akcji – odcisk dłoni – tym wszystkim, którzy go widzieli, zwiastował dobry uczynek.

Ascetyczna oprawa graficzna nie przeszkodziła audycji w zdobyciu ogromnej popularności.

## Być jako Zorro

W następnej dekadzie redaktor Zimiński podjął pracę w telewizji, nie chciał jednak, by młodzi widzowie biernie spędzali czas przed ekranem, oglądając pogadanki, seriale i dobranocki. Postanowił wykorzystać to najpopularniejsze wówczas medium do ich aktywizacji. Nie przemawiał z ekranu – jak czynili to jego poprzednicy – ale rozmawiał, zapewniał dzieciom poczucie uczestnictwa. Założył np. **„Klub Pancernych", dyskontujący popularność serialu „Czterej pancerni i pies"**. Kolejne audycje zachęcały widzów do organizowania się – wzorem serialowych bohaterów – w „załogi czołgowe", do zadań których należała np. pomoc weteranom drugiej wojny światowej, ocieplanie psich bud przed zimą (jako wsparcie dla miejscowych „Szarików") i robienie zabawek dla chorych dzieci w szpitalach.

Redaktor Zimiński skłonił polską młodzież do bezinteresownej pomocy bliźnim.

Latem 1968 roku, ponownie zagospodarowując młodym ludziom czas wolny od zajęć szkolnych, Zimiński powrócił do idei „Niewidzialnej ręki". Jako motywację do działania wykorzystał emisję popularnego wówczas i Polsce Disneyowskiego serialu o przygodach Zorro. Zamaskowany bohater działał w tajemnicy i pomagał potrzebującym – teraz to samo mieli robić także telewidzowie. Zamiast jednak wycinać szpadą literę Z, zostawiali na miejscu swoich dobrych uczynków bilety wizytowe „Niewidzialnej ręki". Chcący wziąć udział w zabawie młodzi ludzie pisali do Zimińskiego, który przyznawał im indywidualne numery i rejestrował w kartotece programu, a na podane adresy odsyłał tylko specjalne druki-bilety. Redaktor nikomu jednak nie ujawniał tożsamości Niewidzialnych, a i ci musieli działać w ścisłej tajemnicy. Na miejscu wykonania dobrego uczynku pozostawiali tylko bilet z numerem, który obdarowany mógł odesłać do telewizji z opisem, co miłego go spotkało. W trakcie audycji telewizyjnej skryty w cieniu prowadzący odczytywał te meldunki, co dla anonimowych dobroczyńców było w zasadzie jedyną nagrodą. Tylko tyle – i aż tyle.

– *Uwaga! Uwaga! Wywołuję numer 5855!* – czytał lektor w sierpniu 1968 roku. – *Komitet blokowy w Turku dziękuje za sprzątnięcie placu przed blokiem oraz pomalowanie wapnem drzewek... Wywołuję numer 6441! Z Osieka Łużyckiego otrzymaliśmy meldunek, że ławką ustawioną na przystanku PKS zrobiliście przyjemność wszystkim, którzy autobusem dojeżdżają do pracy... Wywołuję numer 6355! Jedna z mieszkanek wsi Stefanowice pisze: „miałam skoszone pół hektara jęczmienia. Ponieważ jestem kaleką, musiałam nająć robotników do składania. Gdy robotnicy wyszli na pole, zaraz wrócili, mówiąc, że jęczmień jest złożony. Wtedy z wielką męką zaszłam na pole i oczom nie chciałam wierzyć. Na pierwszej kupie jęczmienia leżała ta kartka"...*

## 700 tysięcy Niewidzialnych

Po wakacjach Niewidzialni trafili do nowej inicjatywy Zimińskiego – cyklu nadawanych w każdy czwartek audycji „Ekran z bratkiem". Emitowano tam m.in. programy Adama Słodowego (kącik majsterkowicza „Zrób to sam"), Lecha Pijanowskiego (szarady i gry logiczne „Rozkosze łamania głowy") czy Stanisława Supłatowicza – Sat-okha (gawędy o Indianach). Była też „Bratkowa akademia sportowa", w której polscy olimpijczycy proponowali ćwiczenia fizyczne swoim potencjalnym następcom, a także turniej podwórkowych drużyn piłkarskich, który towarzyszył emisji serialu „Do przerwy 0:1". Wszystko po to, by dostarczyć młodym ludziom pomysłów na spędzanie czasu także po wyłączeniu telewizora. W 1978 roku **Zimiński stworzył jeszcze jedną kultową audycję dla dzieci – „Piątek z Pankracym"**, oparty na rozmowach prowadzącego z lalkowym psem i interakcjach z widzami, którzy przysyłali Pankracemu listy, rysunki i prezenty, a także wykonywali z inspiracji czworonoga dobre uczynki.

Przez lata co tydzień działała też „Niewidzialna ręka", którą z czasem przeniesiono do niedzielnego „Teleranka". Uczestnicy akcji m.in. pisali listy z życzeniami do osób spędzających sylwestrową noc w pracy lub samotnie. Zdarzały się w historii programu również czyny naprawdę niezwykłe. Oto Antoś, chłopiec z Gorlic, zapragnął pomóc swoim rówieśnikom, mieszkańcom pobliskiego domu dziecka. Napisał więc – oczywiście anonimowo – kilkaset listów i kartek do sąsiadów, namawiając ich, by zaprosili pokrzywdzone przez los dzieciaki na wakacje i święta do siebie. Odzew na jego apele był tak duży, że wszystkie dzieci trafiły do rodzin, a kontakty te nierzadko przetrwały lata. Sam Antoś został jedyną w historii programu odtajnioną „niewidzialną ręką" i do dziś musi odpowiadać na pytania dziennikarzy.

**Program zniknął z ekranów w grudniu 1981 roku, wraz z wprowadzeniem w kraju stanu wojennego.** W tamtych czasach działania konspiracyjne – nawet prowadzone w tak szczytnym celu – mogły okazać się bardzo niebezpieczne. Audycja nigdy nie powróciła już na antenę. Twórca akcji szacował, że przez lata szeregi niewidzialnych dobroczyńców zasiliło nawet 700 tys. młodych Polaków.

Maciej Zimiński zmarł w 2013 roku. |CDA|

## ŚWIAT MŁODYCH

**Czasopismo harcerskie, ale czytane nie tylko przez harcerzy. Ukazywało się w latach 1949-1993, w najlepszym okresie nawet trzy razy w tygodniu i w nakładzie przekraczającym 400 tys. egz. Oprócz licznych akcji dla czytelników, takich jak „Niewidzialna ręka", było znane z publikowania młodzieżowych książek w odcinkach. To na tych łamach premierę miał m.in. głośny „Koniec wakacji" Janusza Domagalika. Ze Światem Młodych współpracowała również czołówka polskich twórców komiksowych, m.in.: Henryk Jerzy Chmielewski, Janusz Christa, Grzegorz Rosiński, Tadeusz Baranowski czy Szarlota Pawel.**

# ZOŚKA

Pęczek włóczki odbijać próbuje: **Bartłomiej Kluska**

**W czasach niedoboru wszystkiego, co fajne, jedną z ulubionych zabawek okazał się pęczek włóczki z doczepionym ołowianym krążkiem.**

**Dawniej** młodzież stawała nie tylko przed problemem „w co się bawić?", ale także „czym się bawić?". Zdobycie na przykład piłki czy paletek, by uprawiać amatorski sport z kolegami, było kwestią kosztownego zakupu lub zaprzyjaźnienia się z kimś, kto dysponował takim trudno dostępnym sprzętem. Z zośką sprawa była łatwiejsza. Wystarczyło „pożyczyć" od mamy trochę włóczki, w ryzykownej akcji zerwać plombę stosowaną przez dorosłych do zabezpieczenia pojemników i pomieszczeń (czyli kawałek ołowiu z dołączonym drucikiem), oba te elementy połączyć i już... gotowe... można pędzić na podwórko!

## Podwórzowa legenda

Skąd wzięła się ta zabawa – nie wiadomo. Liczne odmiany gier polegających na odbijaniu nogami rozmaitych przedmiotów (piłeczek, woreczków wypełnionych ryżem, papierowych kulek...) były znane od wieków na całym świecie, do nas jednak **ta forma rozrywki przywędrowała prawdopodobnie z Mongolii**, gdzie tradycyjnie do zabawy wykorzystywano monetę z przyczepionymi frędzelkami. Jak podejrzewają historycy i etnolodzy, już w średniowieczu mongolska armia, uprzyjemniając sobie podbijaniem monet czas wolny od podbijania sąsiednich krajów, mogła rozpropagować tę grę na świecie. Kałmuckie słówko *zōs* oznacza właśnie monetę i to od niego najprawdopodobniej wzięła się polska „zośka".

Skądkolwiek przyszła – w XX wieku była jedną z najpopularniejszych zabaw na naszych podwórkach. Można ją było uprawiać na różne sposoby. Lokalną sławę zdobywali mistrzowie, którzy bili rekordy w jak najdłuższym i jak najefektowniejszym solowym żonglowaniu zośką. Kooperacji uczyła z kolei odmiana gry, w której grupa zawodników ustawiała się w okręgu i podawała zośkę między sobą. Emocje budziła też rywalizacja zespołowa – podział na drużyny, które próbowały wbić pęczek włóczki do bramki przeciwnika. Ta ostatnia mogła przyjąć formę tradycyjną, znaną choćby z meczów piłkarskich czy hokejowych, albo oryginalną – wtedy celowało się zośką do narysowanego kredą na betonie okręgu, którego bronił zawodnik.

Banalnie prosta konstrukcja zośki pozwalała na wykorzystanie jej na wiele sposobów.

Wariantów zabawy było oczywiście więcej, łączyły je jednak podstawowe zasady: sama zośka nie mogła spać na ziemię ani zostać dotknięta inną częścią ciała niż noga. Najbardziej zaawansowani gracze odlewali własne, coraz lepiej wyważone zośki, rozgrzewając kawałek ołowiu nad ogniem, wlewając metal w formę wykonaną choby z surowego ziemniaka, a następnie patrząc z góry na amatorów, którzy do zrobienia zabawki wykorzystywali na przykład odrobinę blachy. Gra w naturalny sposób zachęcała też do interakcji – niewielki, w przeciwieństwie choćby do futbolówki, rozmiar samej zośki utrudniał śledzenie z dystansu popisów kolegów; **każdy, bez względu na wiek, płeć czy ubiór, chciał wziąć udział w rozgrywce**.

Do czasu. W latach 80. XX wieku zośka straciła swój masowy charakter. Z jednej strony inne, atrakcyjne i coraz bardziej dostępne rozrywki, takie jak magnetowid czy mikrokomputer, wymiotły młodych ludzi z podwórek; z drugiej te dzieci, które na nich pozostały, chciały uprawiać sporty takie, jakie widziały w telewizji, czyli na przykład piłkę nożną. Zośka zapewne zniknęłaby

> Zośka była prawdopodobnie najpopularniejszym podwórzowym sportem w Polsce.

na dobre – jak choćby kapsle czy gra w gumę – ale niespodziewanie pomogła jej globalizacja.

### Zośka 2.0

Na początku XXI wieku niegdysiejsi weterani zośki – teraz już często posiwiali emeryci i renciści – mogli przecierać oczy ze zdumienia, widząc, jak młodzi ludzie znów zbierają się na miejskich placach i ulicach, by podbijać nogami znajomo wyglądający przedmiot. Nie był to już jednak samodzielnie wykonany pęczek włóczki z obciążnikiem, ale woreczek wypełniony ryżem bądź piaskiem. **Coraz częściej do gry wykorzystywano też profesjonalny sprzęt: piłki zamszowe lub ze sztucznej skóry** ze specjalnym granulatem w środku.

## CZY WIESZ, ŻE...

**Prawa do produkcji i sprzedaży „oryginalnych" footbagów, nazwanych hacky sack, od lat 70. posiada amerykańska firma Wham-O, która wykreowała też modę na hula-hop i frisbee.**

Młodzi ludzie nie grali w przybyłą ze Wschodu przaśną, ołowianą zośkę, lecz w amerykański (a więc modny) footbag. Ten również dzieli się na wiele dyscyplin, z których najbardziej widowiskowy jest freestyle – popisy żonglerskie, niekiedy zawierające całe układy choreograficzne wykonywane przy akompaniamencie muzyki (a warto dodać, że najwytrwalsi zawodnicy potrafią odbijać footbaga przez długie godziny bez przerwy). Inne, często lokalnie popularne warianty obejmują m.in. trafianie piłeczką zawodników drużyny przeciwnej (na wzór klasycznego zbijaka), footbag golfa, w którym gracze przemierzają trasę osiemnastu „dołków", czy knockout polegający na sukcesywnym eliminowaniu tych, którzy nie zdołają odbić przelatującej obok nich zośki. Osobne grono fanów ma też zbliżona do siatkonogi odmiana gry polegająca na kopaniu footbaga przez siatkę indywidualnie lub w parach.

Profesjonalizacja tej podwórkowej zabawy szybko zrodziła **zjawiska charakterystyczne dla świata sportu: federacje, kodyfikację przepisów, kluby i zawody**. Te o randze mistrzostw świata rozgrywano w USA już w latach 80., na początku XXI wieku oficjalne zmagania zainicjowano również w Polsce. Co ciekawe, nasi zawodnicy, choć w profesjonalnym footbagu pojawili się stosunkowo późno, szybko dołączyli do międzynarodowej elity i dziś sięgają po najwyższe laury.

Nieuchronna była też komercjalizacja. Okazało się na przykład, że aby odbijać na wysokim poziomie, potrzebny jest specjalny – oczywiście odpowiednio droższy – footbag, niekiedy nawet sprowadzony z USA (a najlepiej od razu kilka o różnym wypełnieniu czy liczbie łatek). Nie wystarczają też zwyczajne trampki, warto zakupić profesjonalne buty – z odpowiednio wyprofilowanym noskiem, antypoślizgową podeszwą i płaskim podbiciem.

Kawałek wolnej przestrzeni, zośka i paru kumpli – tyle kiedyś wystarczało, by aktywnie spędzić popołudnie.

Zdjęcie: Narodowe Archiwum Cyfrowe

### Zośkarze?

Widowiskowy footbag, podobnie jak zośka wiele lat wcześniej, stał się popularnym sposobem spędzania wolnego czasu w dużych polskich miastach. W naturalny sposób zyskał sympatię przede wszystkim wśród miłośników innych miejskich sportów, głównie deskorolki, a skateshopy stały się miejscem, w którym w niezbędne akcesoria zaopatrywali się także „zośkarze". Przy czym to ostatnie określenie rodzącej się subkultury nie przyjęło się zbyt dobrze – wielu młodych fanów footbagu odcinało się od rodzimej tradycji dziadków i rodziców, podkreślając w rozmowach, że oni uprawiają nie zośkę, lecz amerykańsko brzmiący footbag.

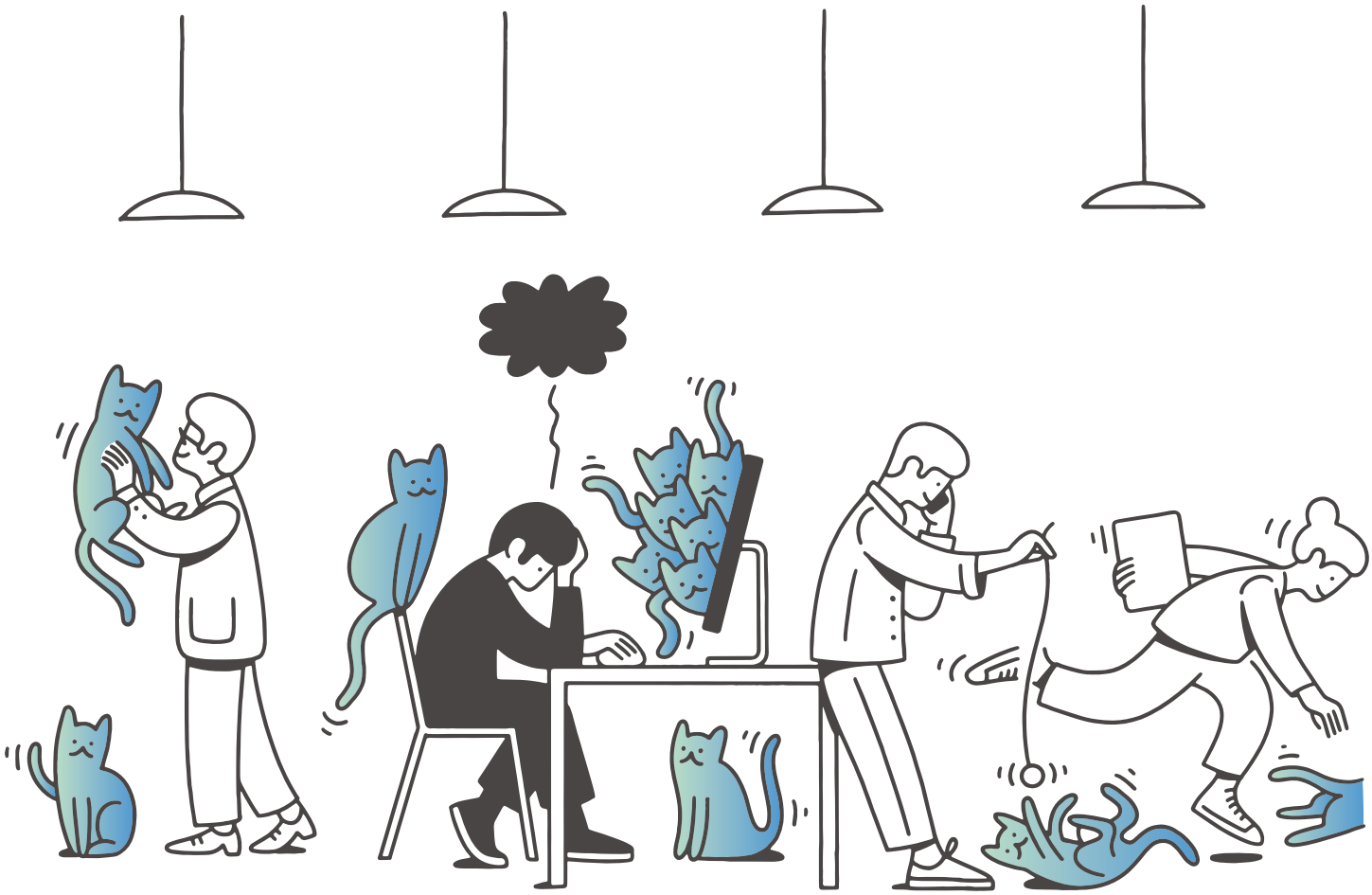
Freestyle to prawdopodobnie najefektowniejsza odmiana footbagu.

Współcześni młodzi ludzie wolą grać już nie w zośkę, lecz w footbag.

## RINGO

**Od lat 60. XX wieku dziennikarz Włodzimierz Strzyżewski próbował rozpropagować sport polegający na przerzucaniu nad siatką gumowego krążka. Choć podobne zabawy były znane na świecie już wcześniej, Polak konsekwentnie promował ringo jako własny wynalazek i rodzimy wkład w rozwój sportu. Była nawet nadzieja, że dzieło Strzyżewskiego zostanie dyscypliną olimpijską, lecz liczba uprawiających ringo pozostaje znikoma. Do dziś jednak rozgrywane są oficjalne zawody, w tym takie o randze mistrzostw świata. Wygrywają głównie Polacy.**

A przecież to nie Amerykanie wymyślili tę formę rekreacji. **W Chinach do dziś bardzo popularne jest jianzi, w którym stopami odbija się... lotkę do badmintona** (na boisku do tej dyscypliny rozgrywane są też oficjalne zawody). Podobną lotkę – nazwaną peteca – namiętnie przebijają przez siatkę Brazylijczycy, twierdząc, że gra jest tak stara jak ich ojczyzna. W Birmie od wieków przemieszczający się do środka okręgu zawodnicy kopią chinlone, czyli piłeczkę uplecioną z rattanu. Z kolei Norwegowie od stu lat bawią się basse – kłębkiem uformowanym z fragmentów dętki rowerowej. My też nie powinniśmy wstydzić się naszej zośki. |CDA|



**marzyłeś o pracy w tej firmie. a teraz ta firma realizuje projekt o kotach. i ty też. chociaż nie cierpisz kotów.**

dlatego na https://theprotocol.it dbamy by oferty, które u nas znajdziesz były konkretne i dokładne - tak dokładne, byś wiedział w jakim projekcie będziesz pracował. I że nie będą to koty.

znajdź pracę w zasobach

theprotocol.it

Zdjęcie: dudlak/Adobe Stock

# HUSARIA
## legenda a rzeczywistość

Nuci utwór Sabatonu: **Mac Abra**

***Husaria już rozpuściła konie. Boże, co za impet! (...) Elektorscy mostem już leżą jako żyto, przez które burza przejdzie, a oni już hen za nimi! Uderzyli na rajtarię – rajtaria mostem! Uderzyli na drugi regiment – mostem! (...) Łamią piechotę szwedzką... Wszystko pierzcha, wszystko się wali, rozstępuje, idą jak gdyby ulicą... bez mała przez całą armię już przeszli!... Zderzą się z pułkiem konnej gwardii (...) i gwardię jakoby wicher rozegnał!***

***Henryk Sienkiewicz, „Potop"***

**Tymi** oto słowy Michał Wołodyjowski opisywał Andrzejowi Kmicicowi w Sienkiewiczowskiej Trylogii szarżę husarii podczas trzydniowej bitwy warszawskiej (28-30 lipca 1656 roku) w czasach potopu szwedzkiego.

Tak wyglądali racowie, z których wywodzi się husaria.

Husaria – polska duma. Skrzydlaci jeźdźcy. Najwspanialsza jazda świata. Podobno nigdy, przez 125 lat, nie przegrała żadnej bitwy. Kto o niej nie słyszał? W tym artykule postaram się **pokazać husarię taką, jaką była naprawdę, a nie taką, jaką serwują nam filmy, gry i książki**.

### Początki

Pierwotna husaria, wywodzącą się z jazdy serbskiej, zwanej racami, zupełnie nie przypominała tego, co od razu przychodzi nam na myśl. Była to bowiem lekka jazda, nie nosiła w ogóle pancerzy, a jej jedyną ochroną była drewniana asymetryczna tarcza rodem z Turcji. Wroga atakowała za pomocą kopii, ale zdecydowanie krótszych od tej klasycznej husarskiej. Tak właśnie wyglądała husaria w bitwach **pod Kleckiem (1506; było to pierwsze odnotowane bojowe użycie husarii)**, pod Orszą (1514) oraz pod Obertynem (1531).

Pochodzenie samej nazwy „husarz" nie jest całkowicie jasne. Być może wywodzi się ona od serbskiego „usar", oznaczającego m.in. wojownika na koniu (ale też rozbójnika). Inni badacze wskazują natomiast węgierskie słowo „huszár", będące połączeniem „húsz" (dwadzieścia) oraz „ár" (lenno). Interpretacje są w tym przypadku różne. Wedle jednej nazwano tak pierwszych dwudziestu serbskich konnych zaciągniętych do węgierskiego wojska i wynagrodzonych nadaniami ziemi. Wedle innej jednego jeźdźca wystawiało dwudziestu (lub po prostu wielu) właścicieli ziemskich.

Wczesny husarz.

Dopiero za panowania Stefana Batorego, w okolicach 1576 roku, wprowadzono reformy, dzięki którym husaria stała się tym, co kojarzymy z tą nazwą obecnie – acz nadal żołnierze ci na

Chorąży husarski. Zwróćcie uwagę na bogaty koński rząd i pojedyncze, mocowane do siodła skrzydło.

Szarżująca rota husarska. Widać nieliczne skrzydła oraz kilimy na barkach pocztowych.

Mamy tu wiernie odwzorowanych husarzy, przy czym uprząż była w rzeczywistości zapewne bardziej ostentacyjna.

wyposażeniu mieli tarczę i łuk, a charakterystyczne skrzydła nie były jego obowiązkowym elementem. („Zaś pióra i inne ozdoby dla okazałości i postrachu nieprzyjaciela zależnie od upodobania każdego" – brzmiało zalecenie Batorego odnośnie do ekwipunku husarza). **Swą klasyczną formę formacja ta uzyskała dopiero na początku XVII wieku.**

## Dlaczego husaria była tak skuteczna?

Husaria wzięła to, co najlepsze, od kawalerii zachodnioeuropejskiej: dyscyplinę w trakcie potyczek, walkę w zorganizowanym, zwartym szyku, który modyfikowano w trakcie bitwy, długie kopie, broń palną i opancerzenie, a także prowadzone cwałem, niszczycielskie szarże. Ze wschodu pożyczono natomiast szable i koncerze (czyli bardzo długą broń kolną wywodzącą się od miecza), ogromną mobilność oraz elastyczność formacji. Polacy dołożyli do tego coś od siebie – znakomite konie, wystarczająco duże, a także produkowaliśmy specjalne kopie. Były bardzo lekkie, a jednocześnie długie nawet na ponad sześć metrów, dzięki czemu ich posiadacze mogli radzić sobie z tym, na czym zwykle wykrwawiała się inna jazda – z pikinierami tworzącymi wokół piechoty obronnego „jeża" za pomocą cztero-, pięciometrowych pik.

**Husaria łączyła to, co najlepsze w jeździe wschodniej i europejskiej.**

by cwałować z jeźdźcem w pełnym ekwipunku, a jednocześnie bardzo szybkie, zwrotne i wytrzymałe. **Stworzyliśmy też szablę husarską, najlepszą kawaleryjską szablę w historii,** Dodajmy do tego znakomite wyszkolenie, tak jeźdźców, jak i koni, umożliwiające szarże w szyku zwartym, po których husaria przegrupowywała się i nacierała ponownie, czasem wiele razy w ciągu jednej bitwy. Niebagatelną rolę odgrywało też **wysokie morale husarzy, atakujących z furią i przeświadczeniem, że nic nie jest w stanie ich zatrzymać**. (Chełpili się, że „jeżeliby niebiosa zapaść się miały, to je podtrzymamy na ostrzach kopii").

## Jazda uniwersalna

Ważna sprawa: wbrew temu, co się powszechnie sądzi, **husaria nie była typową ciężką jazdą, choć często realizowała właśnie jej zadanie** – brutalnie przełamywała szyki wroga frontalną szarżą przy wykorzystaniu impetu i masy koni. Formację tę bowiem dopasowano do konkretnej roli. Jak pisał ówczesny historyk, kanonik Szymon Starowolski: „husarz drzewko *(kopię – dop. aut.)* porzuciwszy, służy za rajtara, zbroję zdjąwszy, za kozaka stanie". Przed bitwą dobierano więc uzbrojenie pod konkretnego wroga. Jeśli na przykład nieprzyjaciel nie wystawiał pikinierów, można było użyć krótszych, wygodniejszych kopii lub w ogóle szarżować bez nich; jeśli był opancerzony, husarze doposażali się w koncerze i nadziaki, skuteczne przeciwko zbrojom.

Ba, zdarzały się sytuacje, że husaria pełniła też rolę... piechoty. Czasem z konieczności, gdy straciła wszystkie konie (czy to w bitwach, czy przez brak zaopatrzenia), czasem zaś na rozkaz dowódcy, tam, gdzie walka z siodła nie miała sensu. Tak było np. pod Smoleńskiem, Hodowem czy Pskowem, gdzie 8 września 1581 roku do szturmu na mury miasta ruszyło m.in. 1500 spieszonych husarzy. 31 lipca 1649 pod Łojowem skrzydlaci jeźdźcy najpierw szarżowali na Kozaków, a gdy nieprzyjaciel okopał się w lesie, gdzie taka taktyka nie miała sensu – zaatakowali na piechotę, szablami. Skutecznie zresztą. »

## Jak wyglądał prawdziwy atak husarii?

**To, co zwykle widzimy w filmach, czyli chaotyczna szarża „rojem", to wierutna bzdura. Prawdziwy atak husarii wyglądał zupełnie inaczej. Zobaczcie, jak powinien przebiegać wedle zachowanego ówczesnego regulaminu.**

**Szarża zaczyna się ok. 350-500 metrów od wroga.**

**Należy powoli zbliżać się do nieprzyjaciela („kłuskiem małym") w luźnym szyku – co wcale nie oznacza „bezładną kupą", a dwoma-trzema kolejnymi wyrównanymi szeregami, przypominającymi tyralierę. Poszczególni jeźdźcy są oddaleni od siebie o trzy-cztery metry, aby zminimalizować skutki ostrzału.**

**Wytrzymać ewentualny ostrzał, nie zmieniając szyku i prędkości.**

**W połowie odległości od wrażych szeregów pochylić kopie, nadal poruszając się z niską prędkością i w luźnym szyku, dopóki wróg znów nie wystrzeli: „w pół pola ku nieprzyjacielowi będąc (...) złóżcie kopie. I tak dalej małym kłuskiem idąc, nie powinien wprzód skoczyć i uderzyć nieprzyjaciela, aż ogień wyda".**

**W odległości ok. 60-100 metrów od wroga zwiększyć prędkość (kłus, potem galop), nadal poruszając się w luźnym szyku.**

**Gdy dystans zmaleje do ok. 30 metrów, przejść w cwał, czyli najszybszy rodzaj galopu, i zewrzeć szyki. W tym celu jadący na skrzydłach doświadczeni husarze zaczynają „przeć końmi" w bok. Konni z dalszych szeregów wchodzą w pierwszą linię, ta zaś w efekcie jest zwarta. Teoretycznie powinno się jechać „kolano w kolano", co jednak w warunkach bitewnych było trudne do osiągnięcia. Nie oznacza to jednak, że powstawał tylko jeden szereg – jeśli husarzy było wielu, tworzono kilka takich kolejnych linii.**

**Po skruszeniu kopii przejście do walki wręcz, jeśli wróg wytrzymał szarżę, albo dorzynania uciekających, jeśli poszedł w rozsypkę. Lub wykonać zorganizowany odwrót w luźnym szyku (nie na osi pierwotnego ataku), aby umożliwić natarcie drugiemu szeregowi husarzy. Pierwsza fala powracała do obozu, by pobrać nowe kopie, i szarżowała ponownie, jeśli wróg nadal stawiał opór.**

**I tak do skutku, czasem nawet dziesięć razy, choć zwykle wystarczało dużo mniej.**

**Tutaj możecie obejrzeć najwierniejsze filmowe odtworzenie szarży husarii, jakie istnieje, niestety zrealizowane na dość małą skalę: bit.ly/husaria1626.**

Wspomnieć jednak należy, że **najważniejsze było sensowne wykorzystanie tej formacji**. Dobry dowódca, gdy już wykrwawił i zmęczył siły wroga kilkugodzinnymi „szarpanymi" atakami lekkiej jazdy oraz ostrzałem z dział i muszkietów piechoty, rzucał do walki świeże i wypoczęte jednostki husarii. Jej skrzydła w trakcie szarży osłaniały chorągwie lżejszych konnych. Przy takim użyciu husarze byli przerażająco skuteczni, szczególnie gdy atakowali z flanki, jak pod Trzcianą. Ale tu znów należy podkreślić, że husaria nie była czymś w rodzaju żelaznej kuli puszczonej z góry, ślepo toczącej się przed siebie. Jej atak był zawsze starannie przemyślany i zrealizowany.

### Broń palna kontra husaria

Dlaczego broń palna nie była w stanie powstrzymać husarii? Cóż, skuteczność tego oręża na polu bitwy w XVI-XVII wieku, szczególnie na dalekim dystansie, była raczej nikła. Świadczą o tym rozmaite powiedzonka z epoki, jak np. polskie „tego tylko z działa zabiją, kogo piorun ma zabić" – co należy rozumieć tak, że aby zginąć od ognia artyleryjskiego podczas bitwy, trzeba mieć naprawdę dużego pecha. **Ówczesny muszkiet raził skutecznie na jakieś 50 metrów, do tego był bardzo niecelny** – strzelało się w stronę oddziału wroga, a nie w konkretną osobę.

O nieskuteczności rosyjskiej artylerii i ostrzału muszkietowego Polacy przekonali się pod Smoleńskiem. Z datowanego na 28 września 1633 roku wpisu w „Diariuszu kampanii smoleńskiej Władysława IV 1633-1634" dowiadujemy się, że „srogą strzelbę wypuścili na naszą piechotę *(czyli była pod silnym ostrzałem – dop. aut.)*, co trwało przez pięć godzin w sam wieczór, aż dwie godziny w nocy. Nazajutrz sam [Władysław IV Waza] (...) chciał obaczyć, [czy] wiele trupów legło z naszej piechoty, nie obaczył jedno trzech hajduków zabitych, kazał zbierać one wszystkie kule, naleziono po ziemi kul 3000 różnych".

Z kolei Jan Chryzostom Pasek w swoich pamiętnikach tak wspomina walki w Rosji: „A potem piechoty dawały ognia okrutnie gęsto, z niewielką po staremu z łaski bożej szkodą w ludziach naszych". Zwróćcie uwagę na zwrot „po staremu" – czyli „jak zawsze". Wskazuje to, że **straty jazdy od ostrzału tradycyjnie były dość niewielkie**. Jak bardzo? Oto kolejny fragment z pamiętników Paska: „(...) do 4 chorągwi naszych (...) 3000 strzelców razem ognia dali, a po staremu tylko jeden

Zdjęcie: Konrad/Adobe Stock

Tego rodzaju skrzydła pochodzą zwykle z czasów „wojska pogrzebowego" – husaria miała wtedy ładnie wyglądać, a nie walczyć.

Źródło: gallica.bnf.fr / Bibliothèque nationale de France

Tureccy deliowie. Prawda, że przypominają husarzy?

towarzysz zabity, a czeladzi czterech, a pode mną konia postrzelono". Nawet zakładając, że

# Husaria wyglądała barwniej, niż pokazują to filmy i rekonstruktorzy.

imć Pasek mocno koloryzował, jak to było wtedy w zwyczaju, i podaną przez niego liczebność nieprzyjaciół trzeba podzielić przez 5 czy nawet 10, okazuje się, że salwa z kilkuset luf skutkowała zaledwie pięcioma ofiarami śmiertelnymi spośród około 500-600 atakujących husarzy – są to więc straty na poziomie 1% stanu.

No dobrze, to byli kiepsko wyszkoleni Rosjanie. A co, jeśli naprzeciw husarii staną znacznie lepsi, zawodowi żołnierze? Pod Gniewem (1626) w pierwszym dniu bitwy starło się około 600 husarzy i mniej więcej tyle samo szwedzkich piechurów. Ci ostatni, stosujący nową technikę prowadzenia ostrzału (tzw. napad ogniowy) i wsparci przez sześć dział (co daje w sumie nawałę ogniową z 1700 pocisków z muszkietów i 18 kartaczy), zdołali wywołać straty rzędu... 20-50 ludzi (wedle różnych źródeł). Dość sporo, owszem – ale wliczono do tego także poległych w walce wręcz...

Wpływ na małą skuteczność ostrzału miał też ekwipunek husarzy.

## Ekwipunek

Nie dajcie się zmylić temu, że w filmach husarze wyglądają na jednolicie „umundurowanych" – takie same pancerze, hełmy, jednakowy kolor kaftanów itd. Prawda wyglądała zupełnie inaczej. **Szlachta polska zawsze z lubością akcentowała własną odrębność i wyjątkowość, także poprzez odzież i ekwipunek.** Dlatego jeszcze w XVIII wieku jednolite mundury wojska traktowała z pogardą, gdyż takowe pozbawione „fantazyji" i indywidualizmu stroje kojarzyły się im z liberiami służących.

Prawdziwa husaria wyglądała więc znacznie barwniej i efektowniej niż to, co widzimy na ekranach; bogaciej niż to, co pokazują współczesne grupy rekonstrukcyjne. Dziś z tego powodu uznalibyśmy pewnie wygląd tej formacji za nieco kiczowaty. Zdarzało się, że **podczas parad husarze z lat 1605-1610 nosili na tarczach... wypchane orły. A na plecach dźwigali... wypchane lamparty!** Ów przepych był miejscami tak ostentacyjny, że raził nawet ówczesną szlachtę. Hetmani bezskutecznie próbowali go ograniczać, zakazując np. stawać do boju w złoconym i zbyt bogatym oporządzeniu, byli jednak powszechnie ignorowani.

### Kto im dał skrzydła?

Opowieść o wyposażeniu husarii zacznijmy od jego najbardziej charakterystycznego elementu, czyli **skrzydeł. Wiele wskazuje na to, że przywędrowały one z Turcji.** Tamtejsi deliowie (elitarna jazda) obsesyjnie wręcz ozdabiali swój ekwipunek ptasimi piórami.

Doczepiali je do tarcz, hełmów, końskiej uprzęży, ba, czasem nawet zakładali na plecy coś, co przypominało husarskie skrzydła. Na barki zaś zarzucali sobie skóry lamparcie, niedźwiedzie i... hienie. Brzmi znajomo? Zresztą obejrzyjcie zwiastun tureckiego filmu „Deliler": bit.ly/delilerCDA.

Po co właściwie husarii te skrzydła? Było kilka teorii, np. że **ich szum podczas szarży miał płoszyć konie przeciwników. Ale to bzdura!** W zgiełku bitewnym szelest piór nie był

Husaria sportretowana na tzw. rolce sztokholmskiej.

w ogóle słyszalny, a skoro wierzchowcom nie przeszkadzał huk wystrzałów, brzęk oręża czy wrzaski walczących ludzi, to czemu miałyby się bać szelestu piór? Skrzydła ponoć miały też chronić jeźdźców przez arkanami (czyli lassami) Tatarów... Pomyślmy jednak logicznie – arkanów Tatarzy używali nie tyle do walki, co do ewentualnego łapania uciekających wrogów po wygranej bitwie, by wziąć jeńców. To by zaś dowodziło, że husarze bali się Tatarów i zakładali, że będą przed nimi uciekać. Czy to brzmi sensownie? No właśnie...

## Wojna psychologiczna

Ja osobiście wolę teorię, że skrzydła husarzy miały wpływać negatywnie na morale przeciwnika. Cały ekwipunek polskiego jeźdźca (skrzydła, zwierzęce skóry) miał go odczłowieczać, by wróg myślał, że atakuje go coś... nieludzkiego. Jakiś stwór czy demon, zwierz raczej niż człowiek, skrzydlaty i ogromny, niepowstrzymany, dziki i straszny. Na jego widok miały uginać się kolana i mięknąć ręce, a serce miał przepełniać instynktowny, paniczny strach. Nasi hetmani chętnie korzystali z tego patentu, na przykład ustawiając za husarią lekką jazdę, albo i obozową czeladź, której kazano trzymać wzniesione rezerwowe husarskie kopie. Nieprzyjacielowi wydawało się dzięki temu, że po polskiej stronie jest znacznie więcej konnych, niż było w istocie.

I to faktycznie działało. **Sam widok husarii często odbierał przeciwnikowi chęć do walki**, szczególnie gdy żołnierze wroga mieli wcześniej nieprzyjemność zetrzeć się z tą formacją. Tak było np. w bitwie pod Lubarem (16 września 1660 roku), gdzie, wedle zachowanych relacji: „nieprzyjaciel w pole wychodzić począł był z taboru swego na prawe skrzydło: ale obaczywszy usarskie chorągwie (....) począł się powracać nazad do taboru swego". Podobnie było w bitwie pod Smoleńskiem: „roty usarskie nie potykały się *(nie walczyły – dop. aut.)*, bo (...) zaraz z pola uciekła Moskwa, skoro się ku nim pomknęli usarze". Jak widać, wojna psychologiczna nie jest wynalazkiem XX wieku.

**Sam widok husarii często odbierał wrogowi chęć do walki.**

Zdjęcie: kalyanby/Adobe Stock

Współczesne zespoły rekonstrukcyjne starają się oddać realia historyczne, ale odwzorowanie przepychu prawdziwej husarii kosztowałoby dzisiaj fortunę.

## Oryginalne kopie

Ważnym elementem wyposażenia husarza była jego kopia – długa niekiedy na ponad sześć metrów (acz bywały też krótsze), ale o wadze zaledwie trzech kilogramów. Dzięki temu piki, wykorzystywane zwykle przez piechotę przeciwko jeździe, liczące jakieś pięć metrów, były wobec husarii nieskuteczne. Husarz zabijał pikinierów, zanim wszedł w zasięg ich oręża, a potem z całym impetem wbijał się w zwarty czworobok praktycznie bezbronnej już piechoty, zwykle z fatalnym dla niej skutkiem.

**Kopie były tak istotnym elementem wyposażenia husarii, że wytwarzano je w specjalnych królewskich manufakturach, pod ścisłą kontrolą**, aby miały odpowiednią konstrukcję, długość i jakość. Żołnierze tej formacji nie mieli własnych kopii – otrzymywali je przed bitwą od odpowiedzialnego za to człowieka. W czym tkwił sekret tej broni? W doborze odpowiedniego drewna – osikowego. Do tego była wydrążona w środku (aż do tzw. kuli), by mniej ważyła. Puste drzewce było wzmocnione rzemiennym oplotem oraz smołą i odpowiednio wyważone. Na końcu kopii montowano grot o długości około 30 cm, a odrąbanie go uniemożliwiały biegnące od niego wzdłuż drzewca dwa stalowe wąsy (pióra). Doczepiano do niego proporzec długi na mniej więcej dwa metry, który poza funkcją reprezentacyjno-rozpoznawczą płoszył konie przeciwników w bliskim starciu, powiewając i łopocząc. Kopia z założenia miała strzaskać się przy pierwszym uderzeniu w cel, choć była na tyle mocna, by zabić tego, kogo trafiła. Husarz następnie odrzucał ją i – w zależności od rozkazów i sytuacji – albo zawracał po kolejną, albo atakował wroga szablą lub koncerzem. Czasem wykorzystywał też to, co mu z kopii zostało.

Warto jeszcze zaznaczyć, że ową kopię husarz wprawdzie trzymał, tak jak rycerz, pod pachą, ale podczas szarży jej tylec umieszczał w toku, czyli specjalnej skórzanej tulei doczepionej do siodła. Dzięki temu po pierwsze odciążał ramię, a po drugie łatwiej było mu nią celować/manewrować (choć tuleja ograniczała nieco zakres ruchu). Co najważniejsze, siła w momencie uderzenia przenoszona była nie na jego ramię, a na siodło. Każdy, kto kiedyś doświadczył solidnego „kopnięcia", gdy strzelił z broni dużego kalibru, »

Zdjęcie: Wikimedia Commons/Piotrus, CC BY-SA 3.0

Jednym z elementów uzbrojenia husarza był koncerz.

# Husaria w grach

**Masz ochotę przypuścić szarżę husarią przed ekranem komputera? Podpowiadam, gdzie szukać elitarnej polskiej jazdy.**

### Mount & Blade: Ogniem i Mieczem

O ile „domyślny" husarz wyglądem nie odbiega tu znacząco od tego z Kozaków 3 (acz doceniam jego długą kopię), to świetną robotę wykonali modderzy, tworząc najwierniej oddanych husarzy, jakich widziałem w grach. Zdobiona zbroja, proste skrzydło mocowane do siodła, nawet pomalowany koń (tzw. farbowanie w bród pokazane na rolce sztokholmskiej)! Brakuje tylko proporców na kopiach, a końska uprząż jest niezbyt ozdobna. W samej grze husaria wydaje się jednak osłabiona i jej parametry nie odbiegają znacząco od „konkurencji".

### Polskie Imperium: Od Krzyżaków do Potopu

Mowa o Reign: Conflict of Nations, czyli rosyjskim miksie strategii i RPG, który u nas stał się Polskim Imperium. To produkcja raczej kiepska, traktująca realia historyczne bardzo swobodnie. Na materiałach promocyjnych widać za krótką kopię z tarczką zamiast kuli, baaardzo dziwny hełm niemający nic wspólnego z rzeczywistością, dwa wygięte skrzydła mocowane do pleców oraz konia przypominającego bardziej perszerona albo bojowe konie średniowiecznego rycerstwa niż zwinne i ścigłe rumaki husarii. Dodatkowo formacji tej można używać już w XIV wieku (!!!), a jej parametry, w tym mobilność, nie odbiegają znacząco od... krzyżackiej ciężkiej jazdy.

### Sid Meier's Civilization VI

W tym przypadku elitarna polska kawaleria pojawia się nawet w zwiastunie gry(*) – i nic dziwnego, jest to jazda bardzo urodziwa, szczególnie gdy atakuje podczas śnieżycy. W trailerze widać zresztą także spieszonych husarzy strzelających z bandoletów, za co twórcom należy się duży plus. Tylko czemu w samej grze mają tak dziwacznie wygięte i trochę „nietoperze" skrzydła? Poza tym możliwości tej formacji są identyczne jak w poprzedniej Cywilizacji.

### Empire: Total War

Husaria się tu pojawia, ale jej wygląd nieco kłuje w oczy – króciutka kopia (a wręcz rohatyna!) bez proporców i podwójne, mocowane do pleców skrzydła. Ale poza tym w sumie jest OK. Cieszy, że jednostka ta ma unikalnie wysokie morale. Doceniam też, że jeden z husarzy ma na sobie karacenę, czyli zbroję łuskową.

### Europa Universalis IV

Husaria ma tu wręcz miażdżącą siłę! Cóż, twórcami gry są Szwedzi, więc się nie dziwię. Zacytuję tu czyjś post (w formie ocenzurowanej), który chyba najlepiej podsumuje możliwości polskiej jazdy. „Mam armię 45k jako Rosja. Idee miałem wszystkie wymaksowane. Administracyjne, Quality i Offensive. Idę na Polskę i jej 20k armię, i co? I totalny wp*****l dostałem. Je***a husaria!!!". W materiałach promocyjnych biją wprawdzie po oczach karykaturalnie duże, wygięte skrzydła, ale kopia ma satysfakcjonującą długość. Żeby tak jeszcze dodali proporzec...

### Sid Meier's Civilization V

Husaria scharakteryzowana została tu jako „ciężka konnica", ale jednocześnie jest ona szybsza niż lansjerzy (czyli lekka kawaleria) oraz ma możliwość ruchu po ataku. Do tego dysponuje unikatową umiejętnością – gdy zada wrogowi więcej obrażeń, niż otrzyma (co dzieje się dość często), ten automatycznie wycofuje się o jedno pole. Jeśli z jakichś powodów nie jest w stanie się wycofać, dostanie dodatkowe duże obrażenia. Husaria góruje w Civilization V nad wszelką inną kawalerią. Tradycyjnie widać jednak zbyt krótkie kopie bez proporców i podwójne, lekko wygięte skrzydła mocowane do pleców. Ale ogólnie nie jest najgorzej.

### Kozacy 3

Tu husaria jest ciężką kawalerią z – wedle oficjalnego opisu – „długą lancą". Hmm... Opancerzenie czyni ją odporną na ostrzał, ma bardzo wysokie parametry szybkości (najszybsza konnica w grze!) oraz obrony i ataku. Wygląd, niestety, jest dość „filmowy" – podwójne, wygięte skrzydła, zdecydowanie zbyt krótka kopia bez proporca oraz bardzo biedna końska uprząż.

*(*) Co ciekawe – początkowo w samej grze jej... nie było, tak jak grywalnej Polski. Dopiero po jakimś czasie pojawiło się płatne DLC z interesującą nas zawartością. Podobnie było w „piątce".*

Zdjęcie: Fotokon/Adobe Stock

Szyszaki z charakterystycznym liściowatym nosalem o regulowanej długości.

Zdjęcie: Olek/Adobe/Adobe Stock

Zbroja husarska z połowy XVII wieku, już bez nabiodrków.

Napierśnik. Widoczna ość i popularne zdobienia – Matka Boska na sercu i krzyż maltański

Zdjęcie: Marcin/Adobe Stock

wie, że jest to niemiłe doświadczenie, które może spowodować silny ból i odrętwienie barku oraz ręki. W przypadku żołnierza, który miał za chwilę ciąć wroga szablą lub dźgać koncerzem, byłoby to nader niewskazane.

**Kopia husarska była najdłuższą bronią drzewcową używaną kiedykolwiek przez jakąkolwiek jazdę.** Ale czy skuteczną? Odnotowano relację, że w czasie szarży pewien husarz nabił na taki oręż aż sześciu rosyjskich piechurów stojących jeden za drugim. Podchodziłbym jednak do tej opowieści z dużą ostrożnością. Nasi przodkowie lubili mocno koloryzować (oględnie mówiąc) w swoich wspomnieniach, mnożąc liczbę wrogów i rozdmuchując swoją przewagę nad nimi. Można założyć, że przy sprzyjających okolicznościach husarz mógł zabić swą kopią ze dwóch stojących w rzędzie żołnierzy, być może nawet trzech – ale żeby aż sześciu? Wątpię.

## Szablą i koncerzem

Po skruszeniu kopii husarz chwytał za broń białą – zwykle była to szabla lub koncerz, ewentualnie nadziak, czyli rodzaj bojowego czekana. O szabli husarskiej, zwanej też szablą czarną (od koloru rękojeści) albo krzywym pałaszem, można by napisać cały osobny artykuł. Przez wielu znawców uznawana jest za najlepszą szablę bojową w historii. **W sprawnych rękach była bronią iście morderczą.** Pewien Rosjanin, mający nieprzyjemność uczestniczenia w starciu z husarią

**Cały ekwipunek, jaki miał na sobie husarz, ważył nie więcej niż 16 kg.**

Bitwa pod Kircholmem – szarża husarii na czworobok piechoty.

i niewątpliwą przyjemność przeżycia, zapisał ze zgrozą w swoim diariuszu, że „to nie byli ludzie, a wściekłe osy" – tak szybko i skutecznie „żądlili" szablami i koncerzami Polacy.

No właśnie, **poza szablą husarz wykorzystywał do walki koncerz**. Jeśli czytaliście Trylogię Sienkiewicza, pamiętacie być może, że ktoś tam pada „pod cięciem polskiego koncerza", a inny ginie „rozcięty koncerzem niemal na dwoje". Książę Bogusław obala Kmicica wraz z koniem, tnąc go taką bronią w chronioną przez misiurkę głowę. U Sapkowskiego ktoś próbuje zadać tym orężem cięcie złotemu smokowi. Tymczasem **koncerz służy wyłącznie do kłucia/pchnięć**. Przy czym husarz zwykle po prostu opierał rękojeść o łęk siodła i, wykorzystując impet konia, nadziewał wroga na koncerz jak na rożen. A że głownia tej broni miała bardzo ostrą i wąską końcówkę, bez problemu penetrowała kirysy rajtarów, kolczugi czy lamelkowe zbroje Turków oraz moskiewskie bechtery.

Poza tym skrzydlaty jeździec miał w olstrach jeden lub dwa pistolety, czasem sięgał też po bandolety lub nawet muszkiet. Jak już wspomniałem, we wcześniejszych etapach rozwoju formacja korzystała też z łuków, ale dość szybko z nich zrezygnowała.

## Zbroja husarska

Klasyczna zbroja husarza z XVII wieku składała się z napierśnika (z naplecznika powoli rezygnowano, podobnie jak z nabiodrków), naramienników, karwaszy i charakterystycznego szyszaka. Ten pierwszy sporządzony był z dobrej stali o grubości do 8 mm w miejscu, gdzie pancerz wysklepiał się w tzw. ość. Po lewej stronie, na sercu, umieszczano często wizerunek Matki Boskiej. Popularny był także motyw krzyża maltańskiego.

**Wbrew pozorom zbroja taka była dość lekka, bo ważyła tylko jakieś 7-10 kg.** Dodawszy do tego resztę wyposażenia, można szacować, że husarz dźwigał na sobie góra 16 kg żelastwa. Przypomnę, że ekwipunek współczesnego piechura waży ok. 30 kg.

## Kuloodporni

Jak skuteczne było opancerzenie husarza? Doskonale chroniło go przed bronią białą w bezpośrednim starciu. Co do broni palnej – zależało, z czego strzelano i z jakiej odległości. »

## Słynne bitwy z udziałem husarii

- **Obertyn (1531): ok. 5500 Polaków, w tym ok. 4500 jazdy (z czego husaria stanowiła ponad połowę), rozbija liczącą 17 000 osób armię mołdawską (7500 poległych, 1000 jeńców), tracąc ok. 250 ludzi. Według świadków sułtan Osman II, obserwujący, jak husarze bezlitośnie wyrzynają jego najlepszych ludzi, popłakał się z bezsilności.**
- **Curtea de Argeş (1600): 1450 Polaków (w tym 950 husarzy) rozbija armię wołoską – 7000 żołnierzy, z czego poległo 1500, a 3000 spanikowało i uciekło.**
- **Kircholm (1605): 3750 żołnierzy, w tym 1750 husarzy, praktycznie unicestwia niemal 11 000 Szwedów. Straty Polaków – ok. 100 poległych (3%!). Straty Szwedów – ok. 8000 (ponad 75%).**
- **Kłuszyn (1610): prawdopodobnie ok. 19 000 Rosjan i wojsk najemnych kontra ok. 2700 naszych (z czego ok. 2500 kawalerii, niektóre z chorągwi szarżowały 8-10 razy). Klęska Rosjan.**
- **Chocim (1621): nas interesuje jej epizod, w którym ok. 650 szarżującej jazdy (w tym ok. 550 husarzy) rozbiło ok. 10 000 lekkiej kawalerii i elitarnej tureckiej piechoty.**

- **Trzciana (1629): ok. 4500 Polaków i Austriaków (w tym 1300 husarzy) rozbija 9000 Szwedów (w czym wielką rolę odgrywa szarża husarii na flankę szwedzkiej armii). Straty strony polsko-austriackiej to w sumie 300 ludzi, szwedzkiej – 1200.**
- **Lubar (1660): w jednym z epizodów tej zwycięskiej bitwy szarża ok. 150 husarzy rozbija zgrupowanie ok. 3000 Rosjan – 2000 Kozaków i ok. 1000 kiryśników, czyli ciężkiej jazdy kopijniczej.**
- **Chocim (1673): ok. 30 000 Polaków (w tym ok. 1600 husarzy) niemal całkowicie niszczy 35-tysięczną armię turecką. Kluczową rolę w bitwie odegrała husarska szarża na obóz wroga.**
- **Wiedeń (1683): w szarży kluczowej dla wyniku bitwy wzięło udział 20 000 jeźdźców, w tym ok. 3000 husarzy.**

# Husaria w filmach

## Made in Poland

Jak wiadomo, jest prawda czasu i prawda ekranu. Filmowe wizje husarii są więc zwykle dość dalekie od tego, jak naprawdę wyglądała i walczyła. To często kwestia czasu i budżetu – na przykład przeszkolenie statystów w prawidłowej taktyce husarskiego ataku wymagałoby kilku miesięcy intensywnych ćwiczeń. Czasem realizm przegrywa jednak z nadmiernie zakorzenionym w powszechnej świadomości mitem. Profesor Żygulski, jeden z konsultantów historycznych „Ogniem i mieczem", spotkał się z zarzutami maniaków militariów, że w tym filmie husaria nie wygląda tak, jak powinna. Odparł rozbrajająco: „Ludzie chcą mieć takiego husarza *(jak w filmie – dop. aut.)* i to jest zbyt silne. W takiej sytuacji nauka musi ustąpić wobec woli ludu".

Szarża husarii w „Potopie". Mało realistyczna, delikatnie mówiąc.

## O, bulba, jaki szajs...

Oglądając niektóre sceny z zagranicznych filmów kostiumowych, odczuwałem ogromną chęć rytmicznego uderzania głową w kant biurka. Szczególnie tyczy się to popularnych w latach 60. zachodnich koprodukcji, gdzie prawda historyczna traktowana była z buta. I to jak! Najgorszym koszmarem spośród nich był chyba „Taras Bulba", pochodząca z 1962 roku adaptacja powieści Nikołaja Gogola, z Yulem Brynnerem jako tytułowym Kozakiem, wyglądającym zresztą raczej jak chiński wojownik z filmów kung-fu. Zamiast husarzy mamy tam jakichś dziwnych rycerzy w złotych pancerzach i iście strażackich hełmach, z ułańskimi lancami w rękach. Skrzydła? Zapomnijcie. Za to o królu Polski mówi się tu „jego cesarska wysokość". A co!

„Bitwa pod Wiedniem" – typowy polski orzeł z czasów Sobieskiego...

Nieco lepiej, acz nadal tragicznie, jest we włosko-francusko-jugosłowiańskiej adaptacji „Ogniem i mieczem", czyli „Col ferro e col fuoco" (1962), która robi z fabułą książki Sienkiewicza to samo, co Netflix z twórczością Sapkowskiego. Husarze mają tam co prawda skrzydła, ale wyłącznie u szyszaków, noszą kirysy i używają lanc. O strojach polskiej szlachty nawet nie wspomnę, bo musiałbym większość wygwiazdkować.

Husarze w „Tarasie Bulbie" z 1962 roku. Grrr...

O „Bitwie pod Wiedniem" (2012) też się ciepło nie wypowiem. Husarze wyglądają z grubsza jak w naszych filmach i atakują bezładną kupą, a co sobie przypomnę chorążego dumnie dzierżącego sztandar, na którym widać współczesnego Orła Białego, to naprawdę mam chęć zdzielić kogoś z ekipy nadziakiem na odlew.

Adaptacja „Ogniem i mieczem". Jak się wam podobają „żupan" Sobieskiego...

...skrzydła na husarskich hełmach...

...i kirysy oraz ułańskie lance?

## Сделано в СССР/России/Украине

Rosyjscy aktorzy w autentycznych husarskich zbrojach.

Nieco lepiej jest w filmach kręconych w ZSRR/Rosji i Ukrainie, a było ich całkiem sporo – „Taras Bulba", dwie wersje „Bohdana Zenobiego Chmielnickiego", a także „Rok 1612". Widać niewątpliwą fascynację reżyserów malowniczą polską formacją, ale nie przesłania to rozmaitych niedoróbek. Husarzy i ich styl walki pokazano tam z (nie)realizmem zbliżonym do „Potopu" i „Ogniem i mieczem".

Paradoksalnie chyba najlepsze wrażenie robi husaria z najstarszego filmu, czyli wersji „Bohdana Zenobiego Chmielnickiego" z 1941 roku. Podobno dlatego, że statystów wyposażono w prawdziwe zbroje husarskie, wzięte z muzeum w Podhorcach, „wyzwolonego" przez Rosjan w 1939...

Doceniam starania ekipy, która zrealizowała „Tarasa Bulbę" (2009).

Całkiem nieźle, jeśli idzie o wygląd husarzy, jest w „Tarasie Bulbie" z 2009, nawet jeśli rozmaite szczegóły nie do końca pasują do okresu historycznego, w którym toczy się akcja. Husaria, jak i Polacy w ogóle,

W polskich produkcjach najwierniej ukazano husarię w mało znanym filmie „Żelazną ręką” z 1989 roku (będącym de facto kompilacją scen z miniserialu „Kanclerz”). Formacja ta pojawia się tam tylko na moment, ale za to aż radość bierze, gdy się na nią patrzy. Jeźdźcy w pancerzach folgowych i kolczugach (zgodnie z rokiem 1551, w którym toczy się akcja filmu), a pojedyncze skrzydła mają przytwierdzone do siodeł.

Husarze w „Roku 1612” mają zbroje nie z tej epoki i szarżują, trzymając kopie ponad kulą, wzniesione do góry...

przedstawiona została tu, ehm, niezbyt pozytywnie. Ale cóż, Szwedom „Potop” też nie musi się podobać...

Z kolei w „Roku 1612” (2007) husaria przedstawiona została dość... baśniowo – ale to świadomy zabieg reżysera. Na początku filmu polscy jeźdźcy wydają się Rosjanom aniołami z uwagi na białe skrzydła, by potem stać się raczej aniołami upadłymi, czyli stworami z piekła rodem. Stąd nie będę się pastwił nad idiotycznymi scenami, w których widać szarżę husarii na... miasto – i to z użyciem kopii i nadziewaniem na nie mieszczan. Że nie wspomnę o dziwnych, wygiętych esowat, podwójnych skrzydłach, braku koncerzy i zbrojach wziętych z drugiej połowy XVII wieku. Zabawnie jest za to wsłuchać się w wydawane przez szarżujących Polaków okrzyki, gdzie obok „do diaska!” słychać też soczyste „k*rwa mać!”. Zgadnijcie, którą z tych fraz wybrałbym jako szarżujący husarz. Do diaska, zgadliście!

W „Tarasie Bulbie” bardzo starannie odtworzono detale opancerzenia.

Zdjęcia: Renzo Martinelli/Martinelli Film Company International, Agresywna Banda, Rai Cinema, J. Lee Thompson/Harold Hecht Productions, Curtleigh Productions; Fernando Cerchio/Europa Cinematografica, CFFP; Igor Sawczenko/Kijowskie Studio Filmowe; Władimir Bortko/ARK-Film; Władimir Chotinienko/Central Partnership, Golden Eagle, Renova-Media, Three T Productions

# Za sprzedaż konia husarskiego poza Polskę groziła kara śmierci.

Ale generalnie husarze byli dość kuloodporni. Zdarzyło się nawet, że taka zbroja powstrzymała... kulę armatnią! Acz dodać należy, że był to względnie niewielki kaliber i zapewne ów pocisk wcześniej zrykoszetował od podłoża lub trafił żołnierza na samej granicy swego zasięgu.

Warto też wspomnieć, że husarze nakładali pancerze na **grube pikowane kaftany wykonane z tzw. dartego jedwabiu, wykazujące cechy... kamizelek kuloodpornych**. (Pierwsza współczesna kamizelka kuloodporna, wynaleziona zresztą przez Polaka, składała się właśnie z wielu warstw jedwabiu). Odnotowano przypadek, że podczas walk w Rosji w 1610 roku grupka husarzy popiła sobie na biwaku i została zaskoczona przez wrogi podjazd. Panowie bracia wykonali klasyczny manewr „oderwania się od przeciwnika”. Jeden z Polaków, w samym tylko kaftanie, bo zbroję wcześniej dla wygody zdjął, dostał w czasie ucieczki postrzał z pistoletu w plecy – w efekcie najbardziej ucierpiała jego duma, bo odniósł tylko powierzchowne obrażenia. Zachował się też list Stefana Batorego do hetmana Jana Chodkiewicza, w którym władca żądał, aby przysłano mu rzemieślnika specjalizującego się w wytwarzaniu kaftana, „który jest bezpieczny *(czyli chroni – dop. aut.)* i od strzelania rusznic”.

## Królestwo za konia!

Wielu ludzi nie zdaje sobie sprawy z tego, jak istotnym i drogim elementem wyposażenia husarza był jego koń. Dzięki wieloletnim krzyżówkom Polacy stworzyli **wyjątkową rasę, łączącą zwinność lekkich tatarskich koników z siłą i wytrzymałością większych „zachodnich” wierzchowców**, zdolnych szarżować z opancerzonym jeźdźcem na grzbiecie. Taki rumak potrafił przebyć w jeden dzień kilkadziesiąt kilometrów, a potem jeszcze brać udział w bitwie. Pod Kłuszynem husaria szarżowała dziesięć razy, »

Słynna scena w trzecim tomie trylogii Tolkiena (i rzecz jasna filmie Petera Jacksona „Władca Pierścieni: Powrót króla"), gdy konnica Rohanu druzgocącą szarżą rozbija armię orków, była ponoć inspirowana atakiem husarii pod Wiedniem.

Zdjęcie: New Line Cinema

i to po całonocnym marszu. A potem jeszcze rzuciła się w pościg za wrogiem!

Do tego konia poddawano kilkuletniemu treningowi (musiał np. w galopie przebiec 30 metrów, by na końcu wykonać gwałtowny zwrot w polu o średnicy do trzech metrów i natychmiast powrócić do galopu), dzięki któremu chorągiew husarska potrafiła wykonywać skomplikowane manewry na polu bitwy. Nic więc dziwnego, że taki wierzchowiec kosztował majątek. Najtańszy koń husarski to w XVII wieku równowartość ówczesnych 200 dukatów (jakieś 20 000 dzisiejszych złotych). W 1636 roku Marek Łahodowski miał w swoim poczcie okaz wart 2500 dukatów. I takich wierzchowców husarz musiał mieć kilka... albo i kilkanaście, gdyż straty wśród nich były ogromne, tak w efekcie bitew, jak i z powodu chorób, zimna, wyczerpania i braku paszy.

Wierzchowce owe ceniono w Rzeczypospolitej tak bardzo, że za ich wywożenie lub sprzedaż poza granice kraju groziła początkowo... śmierć. Potem złagodzono karę do wielkiej grzywny oraz 12-tygodniowej odsiadki w lochu. Nie wiem, jak było z egzekwowaniem tych wyroków, ale sam fakt, że takie drakońskie prawo w ogóle ustanowiono, ma swoją wymowę.

## Zmierzch husarii

Na przełomie XVII i XVIII wieku znacząco ulepszono broń palną. W rękach wprawnego żołnierza, oddającego do trzech strzałów na minutę (wcześniej był to jeden strzał na minutę, a czasem i na dwie), ówczesny muszkiet z zamkiem skałkowym mógł skutecznie razić wroga na dystansie aż do 150 metrów. Do tego coraz większe nasycenie armii artylerią o rosnącej sile ognia sprawiało, że szarże z każdą niemal dekadą stawały się dla kawalerii coraz bardziej ryzykowne. Ale to nie broń palna sprawiła – choć na pewno miała w tym udział – że husaria stała się anachronizmem. Dokonał tego splot dwóch elementów – ekonomii i wypracowania skutecznej taktyki walki przeciwko tej formacji.

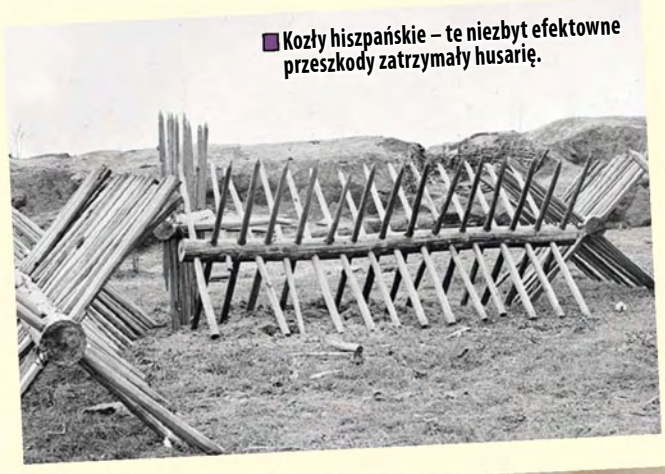
**Ostatnia odnotowana szarża husarii miała miejsce w 1716 roku.**

Szlachty, ubożejącej wskutek wyniszczających wojen, nie było stać na wstąpienie w szeregi elitarnych jeźdźców. Jeszcze pod Chocimiem (1621) husarzy było ok. 8000, ale już w czasach potopu szwedzkiego walczył ich w jednej bitwie nie więcej niż tysiąc (a w sumie było ich w Polsce i na Litwie ok. 1500). W czasach Sobieskiego husaria liczyła góra 3000 ludzi. Do tego szlachta gnuśniała, woląc politykę i pług od szabli, więc coraz niechętniej uczestniczyła w wyczerpujących treningach, co przekładało się na spadek skuteczności. Prawdę mówiąc, **już w czasie potopu szwedzkiego widać było, że nadciąga zmierzch skrzydlatej kawalerii**. W czasie trzydniowej bitwy warszawskiej całkowite straty husarzy (od broni palnej i wskutek walki wręcz) wyniosły aż 20% z mniej więcej 900 ludzi. Wskutek zmasowanego ostrzału z trzech stron naraz jedna z chorągwi utraciła aż 30% stanu, i to w czasie jednej szarży. Tak mocno wstrząsnęło to husarzami, że – hańba! – odmówili tego dnia dalszej walki. Dopiero na apel samego króla powrócili do szeregów.

**Wrogowie bowiem nauczyli się już walczyć z elitarną polską jazdą** – początkowo jednym ze sposobów było... rozstąpienie się przed nacierającymi kawalerzystami i ostrzał z flanki. To właśnie tę taktykę wykorzystał ze sporym powodzeniem Karol X Gustaw podczas wyżej wspomnianej bitwy. Unikano też starć w miejscach sprzyjających szarżom konnym, starano się wykorzystywać naturalne przeszkody terenowe, a potem tworzyć sztuczne. Piechota zaczęła na masową skalę stosować specjalne przenośne zapory (zwane kozłami hiszpańskimi), za którymi się kryła. Nie pozwalały husarii robić tego, do czego była stworzona – czyli przypuszczać frontalnego ataku w pełnym cwale. Dzięki czośnikom nie trzeba było już wykorzystywać pikinierów do osłony strzelców i odtąd cały regiment piechoty uzbrojony był wyłącznie w broń palną, co odczuwalnie zwiększyło jego siłę ognia. Do tego opracowano nowe formy szyku, zwiększające częstotliwość ostrzału. Piechota rozrzucała też na przedpolu czośniki, czyli metalowe kolce kaleczące kopyta szarżujących koni.

„Jakoż husaryja przedtem bywała straszna, teraz na nią mają sposób, że czośniki stawiają przed sobą piechoty, przez które trudno dosiąc kopią" – wzdychał uczestnik bitwy pod Kliszowem (1702). Szarża husarska załamała się tam właśnie na tych zaporach, a bezpieczna za nimi piechota

Koń husarski. Lekki, ścigły, wytrzymały.



Kozły hiszpańskie – te niezbyt efektowne przeszkody zatrzymały husarię.

**Racowie w bitwie pod Orszą. W oczy rzucają się ich charakterystyczne czapy.**

spokojnie raziła jeźdźców morderczo skutecznym z takiego dystansu ogniem muszkietów.

## Wojsko pogrzebowe i pogrzebane

Wbrew temu, co się często pisze, Kliszów wcale nie był polem ostatniej bitwy z udziałem husarii. Formacja ta uczestniczyła jeszcze w kilku innych starciach, acz zwykle z kiepskim skutkiem. Warto tu wspomnieć o potyczce ze Szwedami pod Chybicami w 1704 roku, bo akurat zakończyła się zwycięstwem Polaków – tyle że mieliśmy tam pięciokrotną przewagę liczebną... Ostatnia odnotowana w historii szarża husarska miała miejsce w 1716 pod Kowalewem Pomorskim. Spowodowała rozbicie jednego regimentu piechoty, ale sama bitwa została przegrana.

W bitwie pod Wilnem w 1734 roku zwolennicy króla Stanisława Leszczyńskiego starli się z siłami rosyjskimi, wspartymi przez popleczników króla Augusta III. Wedle rosyjskiego historyka Andrieja Macuka w armii polskiej zauważono obecność sześciu chorągwi husarii. Gdyby to się potwierdziło, to byłaby to nie tylko ostatnia bitwa z jej udziałem, ale do tego zwycięska.

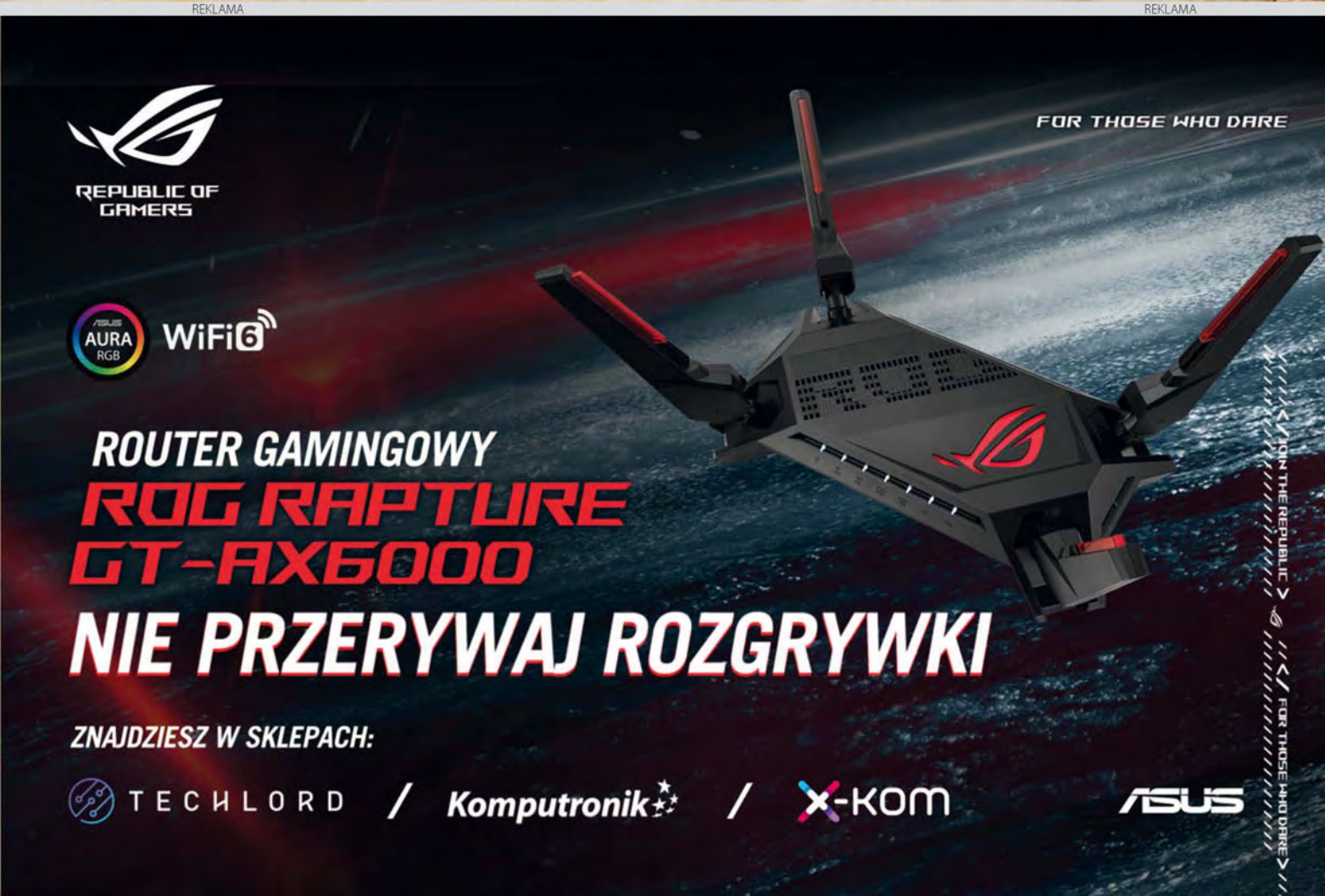
**Potem wykorzystywano husarzy już tylko do funkcji reprezentacyjnych.** Doszło do tego, że zaczęto ich uszczypliwie nazywać „wojskiem pogrzebowym", bo przyjęło się, że w czasie pochówku bogatego szlachcica husarz majestatycznie wjeżdżał w pełnym ekwipunku do kościoła, kruszył kopię o katafalk... i efektownie, z łomotem i brzękiem, spadał z konia. W 1776 roku z istniejących jeszcze nielicznych chorągwi husarskich i pancernych utworzono pozbawione pancerzy i kopii brygady kawalerii narodowej. I tak oto husaria zakończyła swój chwalebny żywot. |CDA|

### Więcej na cdaction.pl

**Z uwagi na to, że ograniczenia papierowego CDA zmusiły mnie do skrócenia tego tekstu, masę niewykorzystanych informacji – głównie rozmaitych ciekawostek związanych z husarią – znajdziesz na naszej stronie, pod tym adresem: bit.ly/cda-husaria.**

REKLAMA

REKLAMA



Legendzie przyglądał się z mroku: **Bat-Szoki**

**Znacie tę opowieść? W dzień młody i przystojny bawidamek pochodzący z zamożnego i wpływowego rodu, w nocy odziany w czerń mściciel, który walczy z przestępcami i korupcją toczącą jego miasto. Pomimo tego, że jest postacią fikcyjną, zna go prawie cały świat. Tak, to Zorro.**

**Jak** dowiódł powyższy przykład, archetyp zamaskowanego mściciela walczącego o sprawiedliwość nie jest ani nowy, ani szczególnie oryginalny. A mimo to liczący 83 lata Batman trzyma się lepiej niż kiedykolwiek, święcąc triumfy zarówno w kinach, jak i na listach komiksowych bestsellerów. Dajmy zatem nura w czasem ciekawą, a czasem zupełnie niedorzeczną historię Człowieka Nietoperza i sprawdźmy, co przyczyniło się do jego niezwykłej długowieczności.

## Batpoczątki

Batman to nie tylko jedna z najpopularniejszych postaci fikcyjnych w historii, to także żyła złota. Mroczny Rycerz należy do czołówki najbardziej dochodowych marek medialnych w historii – same filmy z jego udziałem zarobiły ponad 6,67 miliarda dolarów, a tylko w latach 2013-2018 batgadżety (od zeszytów i zabawek po ubrania) przyniosły kolejne 5 miliardów „zielonych".

Droga do tego spektakularnego sukcesu zaczęła się w trakcie tzw. Złotej Ery Komiksu, w maju 1939 roku, na łamach 27. numeru Detective Comics. Zaskakująco duża popularność Batmana sprawiła, że już na wiosnę 1940 roku otrzymał on własny zeszyt (dobrze zachowany pierwszy numer sprzedał się w 2021 za skromne 2,2 miliona dolarów), w którym u jego boku stał już wierny pomagier Robin i zadebiutowali Joker oraz Catwoman. Niestety, **krucjata Mrocznego Rycerza przeciw niesprawiedliwości zaczęła się także od jednego z największych świństw w historii amerykańskiego komiksu**, którego dopuścił się chyba najbardziej znienawidzony człowiek w tej branży.

> Bob Kane przez długie lata ukrywał wkład Billa Fingera w narodziny Batmana.

„Twórca Batmana: Bob Kane". Takie słowa pojawiały się w napisach końcowych niemal każdego filmu, gry czy odcinka serialu animowanego, w którym pojawiał się Nietoperz. Kane podpisał z DC bardzo lukratywny kontrakt, w którym w zamian za kupę szmalu przekazał wszystkie prawa do postaci wydawnictwu i zagwarantował sobie honorowe miejsce na każdej liście płac jako samotny ojciec zamaskowanego mściciela. Prawda o narodzinach Batmana jest jednak zgoła inna.

## Wielka niesprawiedliwość

Przez całe dekady rysownik Bob Kane posługiwał się mniej zamożnymi i znanymi twórcami jak narzędziami. Płacił im za wykonanie zleceń, po czym przedstawiał ich dokonania jako swoje i zgarniał sporo większą gażę. I choć nie ma nic złego w posiłkowaniu się ghostwriterem, to w niepłaceniu mu na czas (lub mniej niż opiewała umowa) już jak najbardziej.

**W przypadku Batmana popychadłem Kane'a był scenarzysta Bill Finger.** Wykorzystując łagodną naturę Billa, zgrywający przyjaciela Bob nie tylko wielokrotnie wykiwał go na kasę i wysiudał jako współautora, ale także zdusił w zarodku wszelkie próby walki o uznanie zasług. Mitoman z wielkim ego nie chciał podzielić się ze scenarzystą ani gramem chwały. W rzeczywistości Bob Kane wymyślił nazwę „Bat-Man" (pisaną jeszcze z łącznikiem) i zaprojektował bohatera... jako ubranego na czerwono blondasa z nietoperzymi skrzydłami. Do dziś też nie wiadomo,

Tak wyglądał Batman w dniu swojego debiutu...

...a tak wyglądałby bez wkładu Billa Fingera.

czy narysował później choć jedną kreskę w „swoim" komiksie. Bill Finger (który przyznał, że mocno inspirował się postaciami Zorro i Shadowa) usunął z tytułu łącznik, przefarbował włosy bohatera, stworzył charakterystyczną maskę z uszami, ubrał mściciela w czerń, dał mu Batmobil, a także wymyślił postać milionera Bruce'a Wayne'a, a uśmiercając jego rodziców, dał mu wiarygodną motywację do walki ze zbrodnią. To Bill umieścił akcję w Gotham oraz dopisał do historii Robina (którego imię i elementy kostiumu pożyczył od Robin Hooda), Alfreda oraz komisarza Gordona. Bez udziału Fingera nie byłoby Jokera, Riddlera, Catwoman, Stracha na Wróble i Pingwina.

Choć Bill Finger brał czynny udział w tworzeniu komiksów o Batmanie aż do 1967 roku, to nie doczekał się uznania za życia. **Prawdziwy ojciec jednej z największych ikon popkultury zmarł w chorobie i biedzie w 1974 roku.** Bob Kane, który prowadził dostatnie życie w niemałej sławie, dopiero w 1989 roku publicznie nazwał swojego „przyjaciela" nieocenionym współtwórcą Człowieka Nietoperza i biadolił, że chciałby cofnąć się w czasie o 15 lat, aby mu to powiedzieć. Nie uczynił jednak nic ponadto. Dopiero wnuczce Billa, Athenie, udało się na drodze sądowej zmusić wydawnictwo DC do oddania jej dziadkowi należnego miejsca w historii i od 2015 roku we wszystkich napisach końcowych i na listach płac widnieje napis „Twórcy Batmana: Bob Kane i Bill Finger".

## Faszysta, lesbijka i gejowska para

Batman zaczął żywot jako mroczny i prowadzący ciężkie wewnętrzne monologi mściciel, który nie brzydził się zabijaniem swych wrogów („czasem to konieczność"), a nawet nosił przy sobie broń palną. Ale zaraz po wprowadzeniu postaci Robina (Bill Finger uznał, że Gacek będzie nudny, jeśli wciąż będzie gadał tylko do siebie) Batman odłożył spluwę i skupił się na roli detektywa. Nie tylko szybko złagodniał, ale nawet jego kostium przestał „straszyć" i ledwo rok po swym debiucie Już-Nie-Całkiem-Mroczny Rycerz wyglądem przypominał postać, którą znamy dziś. Ponieważ Batman nie był już tak skory do zabijania przestępców, ci zaczęli powracać i szykować zemstę, a tym samym otworzyły się możliwości ich rozwoju jako postaci drugoplanowych. Kolorowa plejada dziwaków i drabów pokroju Szalonego Kapelusznika, Jokera czy Two-Face'a stała się fundamentem licznej „galerii wrogów" Człowieka Nietoperza. Jednak po drugiej wojnie światowej popularność komiksów o superbohaterach drastycznie spadła, a prym zaczęły wieść westerny, kryminały, horrory i romansidła. Nie było różowo, jednak **Batman miał wkrótce stanąć naprzeciw swego najstraszliwszego oponenta: cenzury obyczajowej**.

# OCZNY RYCERZ IĄŻ POWSTAJE

W 1954 roku Fredric Wertham opublikował niesławne „Seduction of the Innocent", w którym przybliżył światu swoją krucjatę przeciw demoralizującym dzieci komiksom. W dużym skrócie była to fatalnie napisana i stronnicza książka, która wyszła w najgorszym możliwym dla branży momencie i zdobyła niezasłużony rozgłos. Wertham nazwał Supermana nieamerykańskim faszystą, Wonder Woman perwersyjną lesbijką, a Batmana i Robina oskarżył o bycie skrytą gejowską parą. Mówiąc ogólnie, którego komiksu nie wziąłby na tapetę, znajdował w nim faszyzm, obrzydliwe okrucieństwo, homoseksualizm (który w tamtych czasach uważano w USA za chorobę psychiczną) i podteksty seksualne.

Prędzej czy później tę historię też zekranizują.

## Świt Srebrnej Ery

Już wcześniej pojawiały się zresztą głośne narzekania niektórych rodziców, którym nie w smak były „brutalne i nafaszerowane erotyzmem komiksy, popychające młodzież do zbrodni i nierządu" (jakbyśmy słyszeli krytyków gier wideo, nieprawdaż?). „Dzieło" Werthama było wiatrem w żagle obrońców „tradycyjnej amerykańskiej moralności" (tej samej, przez którą w filmach nawet pary małżeńskie były ukazywane jako śpiące w osobnych łóżkach – ot, aby nikogo przypadkiem nie zgorszyć sugestią, że mąż i żona mogą uprawiać seks). Pod naciskiem komisji senackiej ds. nieletnich przestępców **przedstawiciele branży komiksowej postanowili uprzedzić potencjalnie zabójczy dla nich cios w postaci regulacji federalnych i ocenzurowali się sami**. W 1954 roku powstało Comics Code Authority, które zamordowało większość gatunków amerykańskiego komiksu, sprowadzając go niemal wyłącznie do „poprawnych moralnie", odrealnionych i bardzo ugrzecznionych opowiastek o superbohaterach, a jakość scenariuszy zaryła o dno.

O ironio, książka Werthama, która miała pogrzebać także dziwaków w spandeksie, przyczyniła się do eliminacji całej ich konkurencji. Potrzeba było dekad, aby branża zerwała z siebie większość ograniczeń, ale skutki w komiksowym mainstreamie (dominacja kolesiów w pelerynach) odczuwamy do dziś. Tak rozpoczęła się Srebrna Era, a jej znakiem rozpoznawczym szybko stała się głupota.

Batman został przerobiony na potrzeby nowych czasów. Trzon postaci nie uległ większym zmianom, ale cała otoczka już tak. Zniknął (na pewien czas) wierny lokaj Alfred, rodzinna tragedia zeszła na dalszy plan (osierocony Bruce został

Dynamiczny Duet dziarsko dociną diabolicznym drabom!

Pierwsza wersja batrodziny była osobliwa, bo zawierała magicznego chochlika.

Zdjęcie: 20th Century Studios

przygarnięty przez wuja), a resztki brutalnego realizmu walki z przestępcami wywiał wiatr, zamieniając starcia z łotrami w sceny niemal komiczne. Powstała także **mająca ugładzić wizerunek herosa batrodzina, w skład której poza Batmanem i Robinem wchodzili czarodziejski chochlik Bat-Mite, Bat-Pies Ace**, oraz Kathy Kane wraz ze swoją siostrzenicą Betty, czyli Batwoman i Bat-Girl. Obecność dwóch ostatnich miała uchronić Gacka i Robina od podejrzeń o „niecny i skrywany homoerotyzm". Ten rozdział nie trwał jednak długo i w 1967 roku całą tę menażerię zastąpiono jedną, dużo ważniejszą postacią – córką komisarza Gordona, Barbarą, która przywdziała kostium Batgirl.

### NANA NANA NANA NANA BATMAAAN!

Na osobną uwagę zasługują szalone okładki, które do dziś są znakiem rozpoznawczym Srebrnej Ery. Batman przemieniony w King Konga albo dziecko, atak tęczowego stwora zmieniającego bohaterów w dwuwymiarowe obiekty, Gacek okazujący się kosmitą... Można tu wymieniać bez końca, ale w internecie nie brakuje ciekawych zestawień, wszyscy zainteresowani mogą więc doświadczyć tej fascynującej groteski. Głupotki przeniosły się także na grunt superłotrów, których atrybuty i znaki rozpoznawcze stały się z lekka niedorzeczne (Zebra-Man, Polka Dot Man czy Kite Man zadebiutowali właśnie w Srebrnej Erze), zaś przygody Mściciela z Gotham nabrały posmaku science fiction lub fantasy klasy B. Oczywiście wszystkie te problemy dotyczyły

Zdjęcie: Warner Bros. Pictures

## „BATMAN" (2022) RECENZJA FILMU

**Dzieło Matta Reevesa jest zdecydowanie zbyt rozwleczone. Wiele wątków można było łatwo przyciąć i tym samym skrócić całość z niemal 180 powolnych do dużo żwawszych 150 minut. Kompletnie też nie rozumiem, dlaczego ścieżka dźwiękowa (a konkretnie główny motyw Batmana) zbiera tyle pochwał. Cztery nuty grane w koło Macieju, intensywność i głośność narasta, a potem... Koniec. Monotonia i banał.**

**Postanowiłem walnąć z grubej rury i od razu napisać, co mi się w nowym „Batmanie" nie podobało. Mamy to za sobą, więc teraz będą już tylko szczere pochwały. Zacznę od zaskakującej przyziemności: choć nie nazwę filmu całkowicie realistycznym, to Mroczny Rycerz działający jak na detektywa przystało i zajmujący się sprawami na poziomie ulicy (a nie na przykład zagrożeniami z kosmosu) jest tym, co zawsze podobało mi się w jego postaci. Nawet Batmobil okazał się bardziej stonowany niż skacząca po dachach wersja Nolana, a scena pościgu za Pingwinem, której fragmenty widzieliśmy w zapowiedziach, jest długa, brutalna i bardzo osobista. Sporą część filmu ogląda się jak thriller, w którym tylko przypadkiem grasuje koleś w stroju nietoperza.**

**Robert Pattinson nie zawiódł i nawet w masce potrafił zagrać oczami tak, aby przekazać widzowi swoje emocje. Był na tyle dobry, że jego Batman szybko awansował do czołówki moich ulubionych interpretacji tej postaci. Zaskoczył mnie realny rozwój, jaki Bruce Wayne przechodzi w trakcie filmu. Od skupionego wyłącznie na zemście mściciela wykorzystującego postronne osoby dla własnych potrzeb po człowieka, który w pełni rozumie, że zamiast szerzyć strach, dużo lepiej być symbolem nadziei. Colin Farrell z kolei świetnie zagrał przyziemnego Pingwina, a Paul Dano okazał się interesującym Riddlerem – dużo brutalniejszym niż większość dotychczasowych wcieleń tego łotra, ale o wiarygodnej motywacji dla szaleństwa i okrutnych czynów. Choć pod pewnymi względami ma rację, jest kompletnie obłąkany, co fantastycznie pokazano, gdy wreszcie stanął naprzeciw Batmana. Żałuję tylko, że jego zagadki były bardzo nierówne i na każdy ciekawy trop przypadał jeden banał. Trochę też zmarnowano Andy'ego Serkisa jako Alfreda, ale dla równowagi Zoë Kravitz w roli Catwoman i Jeffrey Wright jako Gordon spisali się całkiem nieźle. Gdyby tylko film był krótszy i bardziej zwarty fabularnie, ocena końcowa byłaby o oczko wyższa.**

**7+**

Przez wiele lat Batman przodował w rankingach komiksowej żenady.

większości komiksów na rynku, ale Batman, być może ze względu na rozpoznawalność, zdaje się przodować we wszelkich rankingach żenady.

W 1966 roku miała też miejsce premiera serialu telewizyjnego z Adamem Westem i Burtem Wardem w rolach Batmana i Robina. Liczy on 120 odcinków podzielonych na trzy sezony (jest też jeden film kinowy), a przez krytyków uważany jest za jeden z najważniejszych tytułów w historii amerykańskiej telewizji. Serial nie tylko przybliżył postać Człowieka Nietoperza milionom zwykle niezainteresowanych komiksami widzów, ale także wypromował wiele postaci z nim powiązanych, szczególnie złoczyńców takich jak Riddler (Frank Gorshin), Pingwin (Burgess Meredith), Joker (Ceasar Romero) czy Catwoman (Lee Meriwether, Eartha Kitt). Gwiazdorska obsada poszła w parze z charyzmatyczną i celowo przerysowaną grą aktorską, która stała się znakiem rozpoznawczym tego komediowo-przygodowego serialu. Wiele lat później, **gdy nadeszła epoka mrocznego Batmana, cykl Adama Westa stał się obiektem drwin i żartów** jako produkcja infantylna, wręcz niegodna uwagi fanów. Tylko dlatego, że nie próbując nawet być poważnym, serial kreatywnie i z sukcesem przeniósł współczesne jej dziwaczne przygody Człowieka Nietoperza na ekrany telewizorów i zdobył mu całe rzesze nowych wielbicieli.

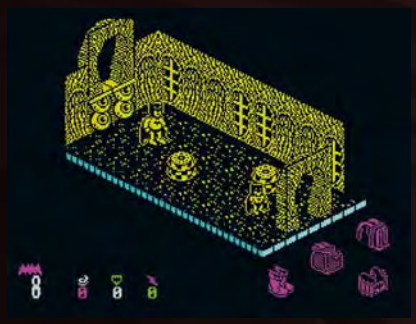
### Nadciąga mrok

Wraz z osłabieniem mocy cenzury obyczajowej w latach 70. XX wieku komiksy zaczęły pomału zmieniać swoją tematykę na poważniejszą, starając się wpleść w opowieści problemy współczesnego im świata. Początek Brązowej Ery Komiksu nastąpił organicznie, bez wyraźnego przełomu. Na karty stosunkowo niewinnych przygód wesołków w kostiumach zawitały motywy narkomanii, przemocy domowej, prostytucji, korupcji urzędników i wojen gangów.

Batman nie był wyjątkiem i po raz kolejny dostosował się do wymogów czasów. Jego tragiczna geneza zaczęła przypominać tę, z którą kojarzymy go dziś, a jednym z wiodących wątków stał się problem zdrowia psychicznego niemal zaślepionego swą krucjatą Bruce'a Wayne'a, który – jak każdy zrównoważony człowiek – co noc przebiera się za nietoperza. **Postać Batmana zyskała w końcu więcej głębi, a mroczniejszy klimat trafił w gusta czytelników.** W tym czasie zadebiutował także lider Ligi Zabójców Ra's al Ghul, a pozostali wrogowie Gacka stali się mniej komiczni i dużo groźniejsi. Wtedy też pojawił się Azyl Arkham, gdzie do dziś osadza się szalonych zbrodniarzy. Dick Grayson, pierwszy Robin, przeszedł zaś na własną działalność i stał się Nightwingiem, częściej zadającym się z ekipą Teen Titans, niż własnym mentorem.

Nowym Robinem został w 1983 roku buntowniczy Jason Todd, ale zaledwie po pięciu latach – w wyniku głośnego, lecz ponoć sfałszowanego

# BATMAN W GRACH



**Batman**
**1986 | ZX Spectrum, Amstrad PCW**
Pierwsza gra z Batmanem w roli głównej zgarnęła bardzo pozytywne oceny prasy. Możliwość zapisania gry w dowolnym momencie (wtedy rzadkość!), ładny rzut izometryczny i rozgrywka polegająca na odszukaniu w jaskini części do poduszkowca, który Batman musi złożyć w celu uratowania Robina, nie brzmią dziś rewelacyjnie, ale wtedy to wystarczyło, aby gra rozeszła się jak ciepłe bułeczki.

**Seria Arkham**
**2009-2016 | PC, PS3, PS4, X360, XBO**
Prawdziwy megahit godny postaci kalibru Batmana. Wartka akcja, brutalne walki, dziesiątki znajdziek, rewelacyjne batgadżety i świetny tryb detektywistyczny sprawią, że każdy poczuje się jak Mroczny Rycerz. Skala i stawka rosną z każdą odsłoną, ale uprzedzam, że Arkham Origins to lekko odgrzewany kotlet, a pecetowa wersja Arkham Knighta jest po dziś dzień zabugowana i zalicza się do najgorszych portów w historii.

**Seria Lego Batman**
**2008-2019 | każda licząca się platforma**
Trzy części Lego Batmana i cztery inne gry Lego, w których Mroczny Rycerz gra ważną rolę, to mnóstwo klockowych wrażeń. Tym, którzy nie sprawdzili żadnej z odsłon, spieszę wyjaśnić: to zrobiona z poczuciem humoru gra dla całej rodziny, w którą dzięki licznym znajdźkom i bajerom do odblokowania można wsiąknąć na długie godziny. No i dzięki tej serii dostaliśmy filmowego „Lego Batmana", jej zasług nie sposób więc przecenić.

**Batman: The Telltale Series**
**2016 | PC, PS4, XBO, And, iOS**
Gra przygodowa o Batmanie, gdzie każdy wybór wpływa w pewien sposób na dalszą fabułę, dzięki czemu chce się zagrać ponownie, aby odkryć, co mogło potoczyć się inaczej. Skupisz się na byciu Batmanem czy Bruce'em Wayne'em? Czy uda ci się ocalić Jokera przed przemianą w potwora? Uratujesz swoje relacje z wiernym lokajem czy może na dobre je pogrzebiesz? Wybór należy do ciebie.

**Seria Injustice**
**2013-2017 | PC, PS3, PS4, X360, XBO**
Udana bijatyka twórców serii Mortal Kombat, w której świat superbohaterów DC staje na głowie. Gdy Superman traci najbliższych w zamachu zorganizowanym przez Jokera, w zemście zabija go i ogłasza się władcą świata, aby nigdy nie dopuścić do podobnej tragedii, a jednocześnie bezwzględnie eliminuje wszystkich, którzy stawią mu opór. Batman musi zjednoczyć „opozycję" i obalić tyrana, którego do niedawna zwał przyjacielem.

plebiscytu wśród czytelników – został brutalnie zamordowany przez Jokera. Co prawda później okazało się, że nie tak do końca, ale finał „Śmierci w rodzinie" do dziś pozostaje głośnym rozdziałem w historii Batmana. Przyćmił on nawet fakt, że w tej samej historii Joker został ambasadorem Iranu przy ONZ, a przed zagazowaniem wszystkich zgromadzonych powstrzymała go tylko interwencja Supermana. Jak widać, dawne głupotki trzymały się dobrze, nawet mimo narastającego mroku.

## Pożegnanie z niewinnością

W latach 80. wyłoniła się w USA prężna scena twórców niezależnych, za nic mających sobie istniejące reguły tworzenia i wydawania komiksów, chętnych łamać w swych dziełach wszelkie tabu. Powróciły dawno pogrzebane gatunki, a także ukazały się całkiem szalone projekty, które jeszcze niedawno nie miały prawa się sprzedać, a teraz przynosiły autorom fortuny (jak „Wojownicze Żółwie Ninja"). Rosnąca popularność niezależnych tytułów wywierała nacisk na mainstream, który rósł z każdym rokiem. I w końcu wybuchło.

Dwie wydane w 1986 roku historie, osadzony w (przerażająco teraźniejszej) przyszłości **„Powrót Mrocznego Rycerza" Franka Millera oraz „Strażnicy" Alana Moore'a na zawsze pogrzebały niewinność postaci w pelerynach**. Brutalne zderzenie komiksowej rzeczywistości z trzeźwym spojrzeniem na to, jak istnienie superbohaterów wpłynęłoby na prawdziwy świat, rozpoczęło Współczesną Erę Komiksu, która trwa do dziś. W 1988 roku ukazał się kolejny komiks Alan Moore'a, legendarny „Zabójczy żart", który w błyskotliwy sposób zdefiniował kanon ponurych i złożonych relacji między Jokerem i Batmanem jako dwójką beznadziejnych szaleńców, z których jeden wciąż walczy o zachowanie równowagi, a drugi dawno poddał się swej psychozie. W oczach przeciętnego człowieka Batman przestał być niepoważny.

Na fali popularności „prawdziwie dorosłych" historii o Człowieku Nietoperzu szybko nakręcono film. „Batman" Tima Burtona z 1989 roku zachwyca fantastycznymi kreacjami aktorskimi. Jack Nicholson jako Joker skradł show, zaś mocno **krytykowany przed premierą za wizerunek lalusia z komedii romantycznych Michael Keaton po założeniu maski dosłownie stał się Batmanem**, a jego zimne spojrzenie potrafiło wzbudzić dreszcz. Ścieżka dźwiękowa złożona niemal w całości z utworów Prince'a jest bezdyskusyjnie jednym z najlepszych soundtracków w historii, zaś gotycki i momentami wręcz agresywny motyw przewodni skomponowany przez Danny'ego Elfmana do dziś pozostaje niepobity.

Nakręcony trzy lata później „Powrót Batmana" okazał się bardziej groteskowy i przerysowany, ale także cudownie mroczny i ponury. Filmy Burtona do dziś ogląda się świetnie. Są rzadkim przykładem balansu między fascynującą niedorzecz-

nością świata Człowieka Nietoperza a mrokiem. Kariera filmowa Gacka zaczęła się z przytupem i choć kilka razy wyrżnęła o glebę („Batman Forever", „Batman i Robin", „Batman v Superman: Świt sprawiedliwości"), to nadal zalicza wielkie wzloty (trylogia Nolana, tegoroczny „Batman"). Nie można też zapomnieć o **fantastycznym serialu animowanym „Batman: The Animated Series" z 1992 roku** z niezapomnianymi kreacjami Kevina Conroya jako bohatera tytułowego i Marka Hamilla. Ten drugi swoją rolą zdefiniował złoty standard, do którego porównywany był każdy kolejny Joker.

## Eat the rich

Dziś, w czasach mody na „realistycznych" superbohaterów, jak bumerang powraca temat zbędności Batmana, czy nawet jego społecznej szkodliwości. Oto mamy niestabilnego psychicznie białego bogacza, który wymierza sprawiedliwość na własną rękę i zręcznie omija wszystkie policyjne procedury, przez co zwykle mocno ograniczeni gliniarze chętnie z nim współpracują. Działa ponad prawem i całkowicie nielegalnie, a zamiast naprawiać system sprawiedliwości, tylko umacnia w nim patologie. A przecież mądrze zainwestowany majątek Bruce'a Wayne'a mógłby rozwiązać większość problemów społecznych Gotham bez potrzeby użycia przemocy. Trzeba przyznać, że tekst „Jestem Mrokiem, jestem Zemstą, jestem miliarderem, który przebiera się za nietoperza i wyposażony w supernowoczesny sprzęt wyrusza co noc na ulice miasta, aby tłuc po mordach zdesperowaną biedotę i osoby chore umysłowo!" nie brzmi zbyt chwytliwie. Jest to oczywiście brzydkie uogólnienie, bo rzeczywistość Batmana nie pokrywa się z naszą. Problemów pokroju Bane'a czy Poison Ivy nie rozwiązałby nawet ocean gotówki, a istnienie superłotrów przynajmniej po części usprawiedliwia obecność zamaskowanych mścicieli.

> Jak bumerang powraca temat społecznej szkodliwości Batmana.

Ostatnimi czasy DC Comics musiało jednak przyznać, że krytycy mają nieco racji, szczególnie gdy mowa o uprzywilejowanej pozycji społecznej Człowieka Nietoperza – wszak żarty w stylu „supermocą Batmana są pieniądze" wcale nie były przesadzone. Dlatego też w 2020 roku, pod koniec historii „Joker War", komiksowy **Bruce Wayne stracił większość swojego majątku, z superbogatego stając się „jedynie" umiarkowanie zamożnym. Koniec z willą, zaawansowanymi gadżetami i wykupywaniem się z kłopotów.** Nie tylko otworzyło to scenarzystom nowe możliwości, stawiając przed Mrocznym Rycerzem nowe wyzwania (skasowany Batmobil to teraz poważny problem), ale także przybliżyło go to do przeciętnego człowieka, który nie może sobie pozwolić na usuwanie niemal wszystkich przeszkód mamoną.

Zdjęcie: Warner Bros.

Dzięki roli Gacka Michael Keaton błyskawicznie awansował z filmowego mięczaka do kinowego twardziela.

Zdjęcie: Detective Comics #1000

Przez lata Batman dorobił się licznego grona uczniów, sojuszników i naśladowców – prawdziwej batrodziny.

Lekcję tę odrobił też kinowy „Batman" Matta Reevesa z Robertem Pattinsonem w roli tytułowej, w którym wyraźnie podkreślono, że fortuna Bruce'a Wayne'a bardzo utrudnia mu zrozumienie trudów szarego obywatela Gotham i nawet w obliczu rodzinnej tragedii nadal stawia go na uprzywilejowanej pozycji. I choć jest to w istocie ten sam Batman co zawsze, to skrojony został na nasze czasy i pod współczesnego odbiorcę, któremu niekoniecznie w smak kolejny ekscentryczny, oderwany od rzeczywistości superbogacz.

## Batman dla każdego

Nadmiar powagi i przywiązania do realizmu może jednak znużyć, zaś nostalgia to potężny narkotyk. Nic dziwnego zatem, że bardziej kiczowaty i komediowy Nietoperz wraca niekiedy do łask. Choćby w formie fantastycznego hołdu dla Srebrnej Ery Komiksu, jakim jest kreskówka „Odważni i bezwzględni", czy ukłonu w stronę lekkich i zabawnych przygód z epoki Adama Westa i Burtona Warda w filmie animowanym „Powrót Zamaskowanych Krzyżowców", w którym gwiazdy serialu sprzed lat użyczyły głosu swoim bohaterom. Może to być także zaskakujący crossover, w którym Batman spotyka... Żółwie Ninja. Niedorzeczne, ale zarówno komiks, jak i towarzysząca mu animacja wypadły zadziwiająco dobrze i nie raz zakpiły sobie ze śmiertelnej powagi Człowieka Nietoperza.

**Prawdziwą perełką jest jednak nieco przegapiony przez szeroką publikę film „Lego Batman". To genialna parodia** przygód zamaskowanego herosa, która szybko staje się czymś więcej niż tylko przyprawiającą o ból przepony ze śmiechu komedią. Aby tak trafnie naśmiewać się z Batmana, twórcy musieli dogłębnie zrozumieć i jego, i cały jego świat. Chylę czoła!

No dobra, ale czemu Batman przetrwał, gdy tak wiele komiksowych postaci odeszło w niepamięć? Czy to tylko szczęście? Zasługa Franka Millera i przełomowego komiksu „Powrót Mrocznego Rycerza", który wstrząsnął branżą? Czyżby przyczynił się do tego sukces serialu telewizyjnego lub filmu kinowego? A może sprawiły to kreskówki i zabawki, które nie pozwoliły zapomnieć o Batmanie nawet tym dzieciakom, które nie interesowały się komiksami? Owszem, każdy z tych czynników miał znaczenie, ale **kluczowa okazała się ciągła ewolucja postaci i wymyślanie jej raz po raz na nowo w zależności od wymogów rynku bądź fabuły**. W efekcie Mroczny Rycerz wystąpił przed szereg podobnych sobie mścicieli, stając się legendą, a dziś każdy może znaleźć sobie taką jego wersję, jaka mu się podoba. |CDA|

# Gloria victis nie dla graczy

Pogratulował dobrej gry: **Arkariusz „Cascad" Ogończyk**

**Pong, uznawany za pierwszą grę wideo, jest dziś archaiczny w każdym aspekcie. Ma jednak cechę, która ani na chwilę nie zniknęła z tej formy rozrywki: rywalizację oddzielającą zwycięzców od pokonanych. Co czekało na przegranych w Pongu? Nic. Co przez 50 lat zrobiła z tym branża? Niewiele więcej.**

**Rozkwit** produkcji opartych na fabułach i często nawiązujących do kina niezależnego (Gone Home, Firewatch i reszta „walking simów") może nieco przesłaniać fakt, że **sednem elektronicznej rozrywki wciąż jest konflikt**. Gry są zadaniowe i wymagają pokonywania przeciwności. To ich natura, której nie zmienimy, ale pewne ułomności tego stanu rzeczy powinniśmy przestać ignorować – zwłaszcza gdy dzięki trybom multiplayer przeszkodą na naszej drodze staje się żywa osoba.

**Sztuka, którą kochamy, wyrosła na tytułach o strzelaniu do Obcych i najemników.** I choć zawsze były obok produkcje w stylu Pac-Mana – nieoparte na żadnym konflikcie – to droga od Street Fightera do Call of Duty stała się głównym szlakiem rozwoju medium. W kwestii współzawodnictwa dochodzą do tego gry sportowe, które potrafią wyciągać z nas jeszcze więcej żaru. Trudno jednak, by było inaczej – to logiczne, że chcemy otrzymać nagrodę za znajomość trików, spryt, zręczność, czas poświęcony na treningi. A co, jeśli się to nie uda? Co z tymi, którzy przegrywają? Bądźmy brutalnie szczerzy: przecież oni też wydali pieniądze po to, by się dobrze bawić. Ten (jakże życiowy) temat porażki, za którą płacimy, weźmy pod lupę.

## Mortal Monday

Gry bez ogródek podkreślają samotność i niedolę pokonanych. Kiedy przegrywamy, nasz przeciwnik ma multum opcji, by przybrać zabawną pozę, pokazać gest zwycięstwa czy też katować nas powtórką z pięknie strzelonej bramki. My, jako pokonani, możemy tylko obserwować ten karnawał i liczyć na to, że szybko się zakończy. Dlatego też developerzy operują na dwóch skrajnościach: totalnym nagradzaniu zwycięzców wszelkich deathmatchów i zawodów oraz, w najlepszym przypadku, przemilczeniem losów przegranych. Pierwszy raz ten problem był naprawdę widoczny w cieszącym się w 1992 roku szczytową popularnością Mortal Kombat, którego znakiem rozpoznawczym były bardzo brutalne egzekucje oponentów, czyli Fatalities. Gry miały cieszyć wszystkich, ale efektowne wyrwanie cyfrowego kręgosłupa bawiło już tylko jednego z dwóch graczy.

Przez lata wydawało się, że nie trzeba niczego w tej kwestii zmieniać. Skoro przegrywasz, to znaczy, że robisz za dużo błędów i musisz spędzić więcej czasu na ćwiczeniach. I to działało w czasach trzeszczących modemów, pierwszych arena shooterów i lokalnych hierarchii, budowanych w pobliskich salonach gier. Wtedy wszyscy zainteresowani rozumieli, że bez poświęcenia nigdy nic nie wygrają. Był to nawet uczciwy układ, ALE...

## Torebka gorzkiej herbaty

Porażkę zaczęto brać na serio względnie niedawno – twórcy przestali ją przemilczać i zaczęli podejmować próby łagodzenia jej wydźwięku. Takie podejście postępowało w miarę tego, jak gry stawały się masową formą spędzania czasu – szczególnie w epoce PlayStation 3 i Xboksa 360, gdy granie przez internet rozkwitło, okrzepło i stało się wygodne także na konsolach. Ułatwiono dostęp do gier, więc należało ułatwić także samo granie. Ludzie rozkochani w przystępnych tytułach singlowych musieli zostać w jakiś sposób zasymilowani także w rozgrywkach sieciowych. Mniej pobłażliwych – takich, w których normą

Prostota przekazu.

Rewanże mają to do siebie, że nie zawsze się udają.

Prawdziwa twarz graczy na serwerach.

Jesteś *ready to die*?

do dziś jest wielokrotne kucanie nad modelem pokonanego wroga.

Tak **nastała era, w której dostajemy coś nawet wtedy, kiedy jesteśmy słabi i sobie nie radzimy**. Punkty doświadczenia zdobywamy za nawet najmniejszą wykonaną czynność, za logowanie się regularnie na serwer, za dokańczanie meczów. Wprowadzenie takich systemów miało złagodzić ból istnienia u tych, którzy zbyt często lądują w gronie przegranych. Pomoc w rozwikłaniu problemu graczy, którzy nie stają regularnie na podium, przyszła niespodziewanie ze strony... trybów rozgrywki. Żadne punkty doświadczenia nie sprawią bowiem, że ukończenie wyścigu na samym końcu stawki będzie fajne. Nie uczynią dziesiątej z rzędu porażki w Tekkenie przyjemną. Nie dadzą radości mięsu armatniemu nabijającemu statystyki drużyny przeciwnej.

W przestrzeni cyfrowej nie ma sportowego wyciągania wniosków i dumy po dobrej walce – gry są tak skrajnie nastawione na zwycięstwo, że każda inna opcja jest zwyczajnie niesatysfakcjonująca. Twórcy najnowszych tytułów to wiedzą i głaszczą nas zawsze tam, gdzie lubimy. Robią to nawet gry singlowe. Forza Horizon przyznaje punkty za dosłownie każdą czynność, a spiker z radia chwali nas wniebogłosy za samo to, że zechcieliśmy ruszyć autem z miejsca. Assassin's Creed ma masę miniczynności, za wykonanie których dostajemy natychmiastową nagrodę – jakby produkcja Ubisoftu składała się z setki gier mobilnych spiętych fabułą. Wejście na wieżę staje się tam epokowym wyczynem. Wszelkiej maści clickery (vide Cookie Clicker), które stale podkreślają to, jacy jesteśmy wyjątkowi, uwidaczniają, jak bardzo gracz potrzebuje regularnego głaskania. W kontraście z nimi wejście na serwery jakiejkolwiek „dużej" gry jest jak wypadnięcie z kołyski na zimny beton.

## Historię piszą zwycięzcy

Twórcy tytułów multiplayerowych musieli podjąć walkę z frustracją tych odbiorców, którym nie idzie za dobrze. Bardzo niewiele studiów i wydawców stać na to, by unikać ułatwień w czasach, gdy gracze mają tak ogromny wybór, a wiele produkcji potrafi bezwstydnie kosztować równe 0 złotych. Między innymi dlatego takim sukcesem w 2016 roku okazał się Overwatch. Nie było w nim typowych pojedynków, meczów na fragi itd. Liczył się tylko wspólny cel drużyny, czyli np. przepchnięcie wózka do bazy wroga. Każdy czuł się potrzebny i był w stanie znacząco wpływać na wynik meczu.

Rocket League, choć stawia na zwycięzców, potrafi też promować tych, którzy brak umiejętności nadrabiają postawą defensywną i aktywnym wspieraniem liderów drużyny. Halo Infinite nie przyznaje żadnego bonusu za wygrany mecz, nagradzając tylko za to, co się podczas niego zrobi. Pomijając niespodziewany rozkwit battle royale, widać, że **produkcje, które skutecznie kamuflują to, jak ważne jest „twarde" zwycięstwo, potrafią odnosić wielkie sukcesy**. Całe te paski postępu, poziomy, odznaki – wszystko ma sprawić, że nawet w razie porażki nie będziemy chcieli wyjść z gry. Dzięki nim kończymy dzień z konkluzją, że choć poszło nam fatalnie, to nowy level jednak wbiliśmy.

Twórcy gier nie wypracowali jeszcze idealnego podejścia do porażki – ani do pomagania nam w radzeniu sobie z nią. Nie jest to też problem, rozwiązania którego głośno domagają się gracze – bo wolą po prostu, żeby było im łatwiej wygrywać, a nie przełykać porażkę. Filozoficzne pytanie o to, co to o nas mówi i czy nie wstrzymuje rozwoju medium, zostawię każdemu z was. Pamiętajcie tylko, proszę, jeśli gracie często online, gratulować tym, dzięki którym spędziliście miło czas – również pokonanym graczom. Wpisanie na czacie „ggwp" wiele nie kosztuje. Gloria victis. |CDA|

# ZABRAŁAM D

Łamie paznokcie, składając Sokoła Millennium: **Ranafe**

**Pierwsze pudełko lego znalazłam pod poduszką. Tego dnia byłam kompletnie pochłonięta graniem, przez co niespodziankę odkryłam dopiero koło pierwszej w nocy. Budowanie trwało do białego rana! Tym zestawem był Millennium Falcon (#7965), a ja miałam już prawie trzydzieści lat.**

**Sokół** Millennium z klocków sprawił mi tyle frajdy, że kolekcja zaczęła rosnąć. Na początku trzymałam się klimatów Gwiezdnych Wojen, więc w moim domu pojawiły się X-Wing, TIE Fighter i Ghost z serialu „Star Wars: Rebelianci".

> Przez długi czas Lego ignorowało potrzeby dorosłych fanów.

Jakiś czas później na półce zagościł Wall-E, a na szafie, nie wiedzieć kiedy, wyrosły kamieniczki z serii Modular Buildings.

## Czy jestem AFOL-em?

Potem w jakimś artykule natrafiłam na dziwny skrótowiec – **AFOL (adult fan of Lego), oznaczający dorosłego wielbiciela klocków**. Spojrzałam na swoją kolekcję i dotarło do mnie, że czytam o sobie...

Akronim narodził się w połowie lat 90. (niektóre źródła podają rok 1995) w obrębie społeczności internetowych zwanych LUG-ami (Lego user group). Jest używany zamiennie z ALE (adult Lego enthusiast) do określenia osoby dorosłej, która w wolnym czasie tworzy konstrukcje z klocków. Rodzimy LugPol powstał w 2004 roku i mimo rozwoju dużych, międzynarodowych platform dla AFOL-i – takich jak Lego Ideas czy BrickLink – związana z nim strona i forum nadal funkcjonują.

AFOL-ami możemy przy tym nazwać zarówno tych, który lubują się w budowaniu zgodnie z instrukcjami i ustawiają takie konstrukcje w rządku na półkach, jak i tych, którzy popuszczają wodze wyobraźni i tworzą własne modele: fizycznie lub w specjalnie do tego przygotowanych aplikacjach. Takie oryginalne dzieła nazywane są w skrócie MOC-ami (my own creation).

## AFOL-e na ratunek

Lego początkowo całkowicie ignorowało tę grupę odbiorców. Wśród pracowników panowało przeświadczenie, że klocki są przeznaczone dla dzieci, a **klientów dorosłych uważano za margines**. W konsekwencji firma przywiązywała niewielką wagę do napływającej do niej korespondencji od LUG-ów, łącznie z krytyką, która pojawiła się pod koniec lat 90.

Lego popełniło w tym okresie szereg błędów i mimo dobrze sprzedających się zestawów na licencjach – w tym Gwiezdnych Wojen i Harry'ego Pottera – zaczęło się nad nim unosić widmo bankructwa. Przyczyną była zbyt duża dywersyfikacja, w tym inwestycje w linie odzieżowe i biżuterię, a także odejście od klasycznych zestawów na rzecz produktu uproszczonego, niekoniecznie kompatybilnego z dotychczasowym systemem. Przykładem była seria Jack Stone niemal niewymagająca budowania i zawierająca bardziej skomplikowane figurki, bliższe tym sprzedawanym pod marką G.I. Joe. Klienci nie docenili tych pomysłów i w 2003 roku strata grupy sięgała aż 238 milionów dolarów.

Wtedy do głosu doszły w firmie osoby takie jak Tormod Askildsen, szef działu wsparcia dla AFOL-i. Askildsen wspominał w wywiadach, że pierwszy raz zauważył dorosłych klientów jeszcze w 1998 roku. Wówczas ukazał się **nowy produkt łączący zabawę klockami z elementami programowania i robotyki, Lego Mindstorms**, a firma została zasypana listami od dorosłych fanów. Jednakże dopiero groźba bankructwa i gorączkowe poszukiwanie remedium sprawiły, że zwrócono uwagę na społeczność AFOL-i i zaczęto doceniać płynące od nich uwagi. Podjęto decyzję o powrocie do klasycznych zestawów, które sprzedawały się znacznie lepiej, niż firma zakładała.

Nie ma czasu na przygody, gdy u Bilba trwa wieczerza (Lego Hobbit Nieoczekiwane Zebranie, #79003).

# ZIECKU

Niejako przy okazji Lego zmieniło też swoje dotychczasowe podejście do... hakowania wspomnianego Mindstorms. Początkowo takie działania spotykały się z ostrym sprzeciwem firmy. Na szczęście w porę dostrzeżono gigantyczny potencjał, jaki niosło za sobą otwarcie kodu na zmiany, i Lego wpisało do licencji oprogramowania prawo do modyfikowania go. Dodatkowo przyszłe generacje Mindstorms były projektowane wspólnie z zespołem dobranym spośród fanów produktu ochrzczonych mianem „wiodących użytkowników" (lead users).

## AFOL-e w Polsce i na świecie

W krótkim czasie okazało się, że AFOL-e są świetnymi ambasadorami marki. Chętnie chwalą się własnymi konstrukcjami, wykorzystują niestandardowe techniki budowania. **Zarażają swoją pasją innych, udowadniając przy okazji, że to zabawa dla każdego.** Organizują konwenty i wystawy. Co roku w USA dziesiątki tysięcy fanów klocków gromadzą się na BrickFair – wydarzeniu organizowanym początkowo w Chantilly w Wirginii, później też w innych miejscach na Wschodnim Wybrzeżu – czy na nieco starszym, mniejszym zjeździe BrickCon w Seattle.

Fenomen lego nie ominął też Polski. Na naszym podwórku od kilku lat funkcjonuje grupa AFOL-i reprezentowana przez Rafała Szymańskiego z Bielska-Białej. Ekipa stworzyła imponującą Wystawę Budowli z Klocków Lego, którą do 26 czerwca można oglądać w warszawskiej Galerii Mokotów. Poza nią wspomnę jeszcze o Warsaw Lego User Group, w skrócie WAWLUG. Grupa ta organizuje różnego rodzaju wydarzenia i rozpowszechnia instrukcje do konstrukcji własnego pomysłu – przykładowo 28 stycznia, z okazji Międzynarodowego Dnia Lego, udostępniła opis budowy panoramy polskich miast.

## „To zaawansowany system elementów łączonych"

W filmie „Lego: Przygoda" ojciec, grany przez Willa Ferrella, tłumaczy synowi tymi słowami, że wcale nie bawi się klockami, tylko ma „poważne hobby". Cóż, **kupowanie sobie zabawek może w pewnym wieku wyglądać niepoważnie i z tym stygmatem walczą wszyscy geekowie**, nie tylko miłośnicy lego. Co jakiś czas natykam się na memy, w których tatusiowie – z jakiegoś powodu to nigdy nie są mamusie – chwalą się prezentami dla swoich raczkujących jeszcze pociech. Na przykład zestawem UCS nr 75159, Sokołem Millenium składającym się z – bagatela – 7541 elementów, albo z trudem zdobytą konsolą PS5.

Widząc potencjał w dojrzałych klientach, gotowych wydawać na swoje hobby pokaźne kwoty, Lego postanowiło walczyć ze stereotypem klocków jako zabawki dla dzieci, przede wszystkim kładąc większy nacisk na marki skierowane do dorosłych. Od 2013 roku sukcesywnie rozwijana jest seria Creator Expert, w której znalazła się bardzo przeze mnie lubiana linia dopieszczonych pod względem detali kamieniczek Modular Buildings, a także świetne modele kultowych samochodów, do których ostatnio dołączyła piękna Vespa. Cóż, nie doczekałam się własnego skutera, więc przynajmniej postawię na półce

»

## ZAROBIĆ NA LEGO

**Wiele osób traktuje zestawy klocków jak inwestycję. Historycznie najlepiej sprawdzały się te z serii Star Wars, a także Ideas. Przykładowo według strony brickeconomy.com, śledzącej transakcje z portali aukcyjnych (eBay, BrickLink i Amazon), cena zapakowanego fabrycznie, wycofanego w 2001 roku zestawu #7181: Star Wars TIE Interceptor wzrosła z 99,99 do 759,58 USD. Za to #10143: Death Star II, oficjalnie sprzedawany do października 2007 roku za 269,99 USD, dziś chodzi średnio po 2500 USD.**

**Wysokie ceny uzyskują też stare, kultowe zestawy takie jak #6080: Lion King's Castle z 1984 roku. W sklepach kosztował 52,75 USD, a dziś, po niemal 40 latach, trzeba na niego uzbierać prawie 2300 USD. Nawet używany (kompletny i w dobrym stanie) znajdzie nabywców za 285 „zielonych"!**

**Naturalnie są także inne możliwości zarobku, w tym handel klockami na sztuki. To bardzo ważne źródło elementów dla AFOL-i. Na platformie BrickLink znalazłam 898 sprzedawców z samej Polski! Co ciekawe, podobno bardzo opłacalne jest kupowanie używanych setów w Danii i sprzedawanie na naszym rynku. Niektórzy AFOL-e handlują natomiast zaprojektowanymi przez siebie zestawami, nabywców znajdują także instrukcje do MOC-ów.**

Hera Syndulla na posterunku! (#75053: Lego Star Wars Ghost).

Vader lubi nocować w sprawdzonych miejscach (#10297: Lego Hotel butikowy).

jego miniaturę. Niedawno logotyp „Creator Expert" ustąpił miejsca wiele mówiącemu znaczkowi 18+. Teraz nikt nie powie, że bawię się klockami dla dzieci!

Później Lego dorzuciło również **zestawy Architecture z dziesiątkami symbolicznych panoram miast i modelami arcydzieł światowej architektury**, serię Lego Art, w której z drobnych elementów tworzy się obrazki do powieszenia na ścianie, a także linię Botanical Collection z realistycznymi roślinami. Jeśli wydawało wam się, że nie da się za pomocą kanciastych klocków oddać miękkości płatków róży, zestaw udostępniony na walentynki skłoni was do zmiany zdania.

Do popularyzacji lego wśród dorosłych przyczynił się też brytyjski program telewizyjny „Lego Masters", który zadebiutował w 2017 roku. Drużyny rywalizują w nim, tworząc niesamowite konstrukcje z klocków, a uczestnicy wiek pacholęcy mają przeważnie dawno za sobą. Format trafił do kilkunastu krajów, w tym do Polski (za nami dwie edycje).

## Mój własny zestaw

Wystawy organizowane przez kluby miłośników lego to oddolne, prywatne inicjatywy. By wesprzeć podobne przedsięwzięcia, duńska firma opracowała szereg aplikacji, które ułatwiają samodzielne projektowanie zestawów.

W latach 2005-2008 AFOL-e otrzymali do dyspozycji dwie bardzo atrakcyjne platformy. Pierwszą było Lego Design byME (później: Lego Factory), które pozwalało na zamówienie u producenta własnego zestawu zaprojektowanego za pomocą aplikacji Lego Digital Designer, elegancko zapakowanego, z wydrukowaną instrukcją. Osiem takich fanowskich setów zostało udostępnionych szerszej klienteli, wśród nich Market Street z późniejszej serii Modular Buildings. Lego zamknęło projekt w 2012 roku, ale aplikacja jeszcze długo była używana przez AFOL-i.

Drugim, ważniejszym narzędziem była platforma japońskiej firmy Cuusoo otwarta we współpracy z Lego w 2008 roku. Pomysł polegał na stworzeniu miejsca, w którym **ludzie mogliby dzielić się swoimi MOC-ami, a te, które otrzymałyby określoną liczbę głosów od innych fanów, mogłyby zostać oficjalnie wprowadzone na rynek**. Dla AFOL-i był to strzał w dziesiątkę! Pierwszy taki zestaw – łódź podwodna Shinkai 6500 zaprojektowana przez użytkownika @guy – pojawił się wyłącznie na rynku japońskim. Kolejne trafiały już do klientów na całym świecie. To w ramach Cuusoo powstał pierwszy zestaw Lego Minecraft, a jego popularność przyczyniła się do utworzenia całej linii produktów. Z czasem Cuusoo tak się rozrosło, że Lego przeniosło projekt w całości na swoją platformę i zmieniło jego nazwę na Lego Ideas.

Swoje profile na stronie Lego Ideas ma obecnie ponad 2,2 miliona użytkowników. Do sprzedaży mają szansę trafić projekty, które zbiorą 10 000 głosów i przejdą proces weryfikacji, zarówno pod kątem uzyskania ewentualnych licencji, jak i konfliktu z istniejącymi liniami czy technicznej możliwości wprowadzenia do produkcji. Wybrane zestawy otrzymują piękną oprawę oraz grubą książeczkę z informacją o twórcy i procesie powstawania konstrukcji. Autorzy dostają też procent ze sprzedaży, aczkolwiek dla wielu większe znaczenie zdaje się mieć sam fakt oficjalnego wypuszczenia takiego produktu.

Aktualnie Lego Ideas jest tak popularne, że firma ma problem ze zbyt dużą liczbą wysoko ocenianych projektów. W 2018 pod jej lupę trafiło 20 wyróżnionych przez fanów zestawów, a w 2021 roku aż 91! Z tego powodu proces został podzielony na dwa, a później na trzy etapy i w każdym wyłaniana jest maksymalnie dwójka zwycięzców. Przy tak dużej liczbie uczestników i świetnych prac trudno nie odnieść wrażenia, że marnuje się duży potencjał, a Lego potrzebuje jakiegoś rozwiązania. Do dziś do sprzedaży wprowadzono 40 zestawów w ramach Cuusoo/Lego Ideas, a kolejnych siedem jest w przygotowaniu.

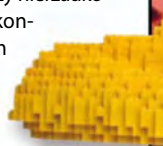
> Lego jest metaforą czystej zabawy. Proces budowania jest równie istotny jak cel.

## AFOL-e wszystkich krajów, łączcie się!

Kolejnym krokiem dla Lego był kontrowersyjny zakup platformy BrickLink w 2019 roku. Ten ruch budził mieszane uczucia u członków społeczności, która oskarżała firmę o zainteresowanie jedynie bogatą bazą danych portalu i obawiała się, że straci on swój dotychczasowy, nastawiony na fanów charakter.

Strona BrickLink (pierwotnie BrickBay) została założona w 2000 roku przez młodego programistę Daniela Jezeka w celu zebrania w jednym miejscu fanów lego. Stała się znaczącym dla społeczności AFOL-i serwisem łączącym bazę danych klocków i zestawów z miejscem umożliwiającym wymianę doświadczeń oraz kupno czy sprzedaż elementów. Po śmierci Jezeka serwis był przez trzy lata pod opieką jego rodziców, po czym trafił do koreańskiej korporacji Nexon, która z kolei odsprzedała go grupie Lego.

**BrickLink zrzesza tysiące małych sklepów handlujących indywidualnymi klockami.** Sama się przekonałam, że łatwo jest za jego pomocą wyszukać potrzebne elementy i uzyskać listę dysponujących nią sprzedawców, posortowanych według cen jednostkowych. Filtry pozwalają na zawężenie wyszukiwania do obszaru geograficznego, można też wybrać, czy chce się kupić części nowe, czy używane. Jest to narzędzie szalenie przydatne dla AFOL-i, którzy nierzadko potrzebują całych kilogramów konkretnych elementów w konkretnym kolorze, w cenach dużo niższych niż w oficjalnym sklepie Lego.



Dodatkowo BrickLink od 2018 roku opiekuje się projektem AFOL Designer Program, który jest swego rodzaju alternatywą dla Lego Ideas. Jego celem jest wydawanie w ramach akcji crowdfundingowych limitowanych edycji zestawów zaprojektowanych przez fanów. Do tej pory do odbiorców trafiło ich trzynaście. Z portalu można także pobrać przydatną darmową aplikację BrickLink Studio. Podobnie

Lego Star Wars AT-ST z Hoth (#75322).

jak jej poprzednik – Lego Digital Designer – pozwala ona na tworzenie wirtualnych zestawów i instrukcji.

## Zestawy dla geeków komputerowych

Prędzej czy później na celowniku Lego musieli znaleźć się gracze. Pierwszy set Minecrafta, wypuszczony w ramach Cuusoo w 2012 roku, spotkał się z tak ciepłym przyjęciem, że już rok później na ComicConie w San Diego Lego zapowiedziało dwa kolejne. O dobrej sprzedaży tej linii świadczy chociażby to, że jest kontynuowana do dziś, a zestawów wyszło już 80.

Minecraft trafia oczywiście głównie do młodszych odbiorców, ale Lego nie zapomniało o starszych graczach. W 2018 roku na rynku pojawiła się seria Lego Overwatch. W lutym bieżącego roku, po krótkiej przerwie, miał pojawić się kolejny, jedenasty zestaw z Titanem, aczkolwiek projekt został zamrożony ze względu na skandal związany z warunkami pracy w Activision Blizzard.

Duńczycy nie boją się także grać na sentymentach. W 2020 roku, dzięki współpracy z Nintendo, wypuścili zestaw, który pozwala zbudować replikę NES-a z telewizorem, a rok później wielką żółtą kostkę ze znakiem zapytania rodem z Super Mario 64, skrywającą małą makietę lokacji z gry. Firma zaprezentowała także **kolekcję Lego Super Mario wykorzystującą nietypowo dużą, interaktywną figurkę hydraulika i system budowania „poziomów" przypominających plansze z gry**. Do brata dołączył niedawno Luigi, a w planach jest zestaw startowy z księżniczką Peach.

Czasem gracze otrzymywali „wrzutki" w ramach innych serii. W 2013 roku do klasycznych zestawów Star Wars dołączyły statki, które mogły przyprawić o przyspieszone bicie serca fanów KotOR-ów i SW:TOR. Znalazły się wśród nich niszczyciel klasy Defender, okręt przechwytujący Sithów klasy Fury, a także figurki Satele Shan i Dartha Revana!

Ciekawym krokiem było Lego Dimensions wydane w 2015 roku przy współpracy z Traveller's Tales. **Pomysł polegał na tym, że postacie z fizycznych zestawów klocków były skanowane za pomocą aplikacji i umieszczane w świecie gry.** Lego Dimensions zawierało kilka oryginalnych figurek, np. Sonica albo Chell z Portala 2. Projekt upadł ze względu na niską dochodowość. Pakiety wciąż można znaleźć na aukcjach, choć w zawrotnych cenach (patrz: ramka „Zarobić na lego"). W styczniu bieżącego roku Sonic powrócił w ramach Lego Ideas, tym razem ze swoim arcywrogiem, Doktorem Eggmanem.

## Klocki mogą być sztuką

Wśród AFOL-i są także artyści. Niektórzy zainteresowali się klockami jako materiałem przez wzgląd na sentyment lub wygodę. Nathan Sawaya, amerykański twórca znany pod pseudonimem The Brickartist, konstruuje m.in. repliki dzieł Leonarda da Vinci czy Muncha. Sawaya chwali lego za trwałość, uniwersalność oraz... łatwość utrzymania porządku w pracowni. Klocki nie zostawiają przecież śladów takich jak glina czy farby.

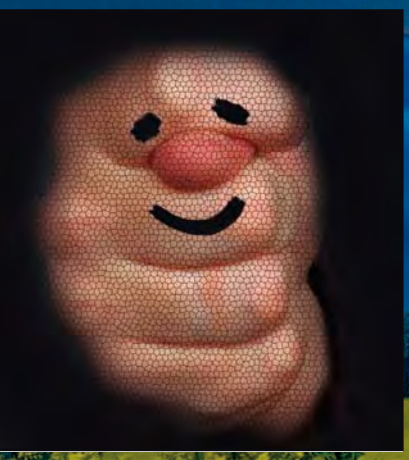
Nathan Sawaya, „Yellow", 2006

Sawaya uważa siebie za pierwszego artystę używającego klocków jako medium. Warto jednak wspomnieć o naszym rodaku, **Zbigniewie Liberze, który w 1996 roku zaprojektował słynny obóz koncentracyjny z lego**, zestawiając ze sobą w skrajnie szokujący sposób niewinną zabawkę i największy wyobrażalny koszmar. Tu wybór materiału podyktowany był chęcią uzyskania właściwego efektu, a sam Libera raczej nie uważa się za AFOL-a. Zresztą początkowo koncern chciał wytoczyć mu proces, ale wycofał się z tego po pozytywnym przyjęciu wystawy przez duńskie media.

Za to za AFOL-a można spokojnie uznać chińskiego dysydenta i artystę Ai Wei. Wprawdzie w swojej twórczości sięgał on po różne materiały, ale z lego korzysta od 2007 roku. Jego przekaz jest polityczny, za pomocą klocków stworzył m.in. 176 portretów więźniów z całego świata. Dla Wei lego jest drugim językiem. Dodatkowo, używając takiego budulca, pozbawia swoje prace elementu unikatowości – dysponując takimi samymi częściami, każdy może złożyć kopię nieodróżnialną od oryginału. Warto także zapoznać się z dziełami Mike'a Doyla. Mają one bardzo krótki żywot – artysta fotografuje je, a następnie rozbiera i dołącza po garści klocków do każdej z limitowanych odbitek, które sprzedaje.

## Zabawa ponad wszystko

Artyści komentujący swoimi konstrukcjami rzeczywistość, kolekcjonerzy, którzy widzą w klockach realną inwestycję, wreszcie budowniczowie przełamujący stereotypy związane z zabawkami. Wielbiciele lego realizują swoją pasję na wiele sposobów – jedni w zorganizowanych grupach, drudzy w zaciszu domowych salonów (czy gdzie tam znajdzie się przestrzeń na te wszystkie zestawy). Warto jednak pamiętać, że to pasja, która wyrosła z dziecięcej potrzeby tworzenia bez względu na cel. **Klocki są idealną metaforą samej zabawy, w której końcowy efekt nie jest istotny** – zestaw można w spektakularny sposób rozwalić, zaś klej jest ostatecznością. Gdyby Banksy tworzył z lego, wprowadziłby do swoich zestawów mechanizm samozniszczenia. |CDA|



# Obyś przeżył w ciekawych czasach!

Nie tryska optymizmem: **Smuggler**

**Według encyklopedii PWN: felieton [fr. feuilleton < feuillet 'kartka'], krótki utwór publicystyczno-dziennikarski na tematy polityczne, społeczne, obyczajowe i kulturalne, posługujący się środkami prozy fabularnej, napisany w sposób lekki i efektowny, utrzymany w osobistym tonie.**

**Z góry** przepraszam, że mój tekst, będący, formalnie rzecz biorąc, felietonem, nie do końca wpisuje się w ową definicję. Tak, będzie dość krótki. Tak, będzie z grubsza poruszał tematy polityczne i społeczne. Owszem, zdecydowanie wręcz będzie osobisty. Ale czy lekki i efektowny? Cóż, ostatnie lata mocno zwarzyły mi – i chyba nie tylko mnie – humor. Więc i jakoś chęci, aby popisywać się efektownymi frazami i śmieszkować, brak.

## COVID

Pamiętacie, jak na początku 2020 roku zaczęło się mówić o jakiejś dziwnej epidemii w Chinach? I te heheszki, gdy pojawiały się fotki Chińczyków w prowizorycznych maskach/hełmach sporządzonych na przykład z plastikowych butli po wodzie mineralnej. Iksde! Tak jak wszyscy – albo niemal wszyscy – uważałem to za rodzaj ciekawostki, ot, coś się tam u nich dzieje, daleko stąd, lokalny problem. Temat na tanią sensację w serwisach WWW na tydzień czy dwa. W internecie i telewizji oglądaliśmy z lekkim osłupieniem wyludniony z powodu lockdownu Wuhan, ale ciągle było to coś, co „nas nie dotyczy". Później zaczął się niepokój, starannie maskowany memikami w stylu „hehe, będzie apokalipsa, wszyscy umrzemy, hehe". Pamiętam, jak DaeL na redakcyjnym Discordzie informował, że będzie zadyma, bo dostał informację, że mamy pierwszą w Polsce śmiertelną ofiarę Covida, co jeszcze nie wyciekło do mediów.

I jak dziś pamiętam, że 13 marca 2020 w sali, gdzie pracowaliśmy z parunastoma innymi bauerowskimi pismami, zaczął się szum i zamieszanie. Przechodzimy na pracę zdalną! Coś, co wcześniej w ogóle było w Bauerze nie do pomyślenia – bo przecież do pracy trzeba przyjść, podpisać listę i odsiedzieć co najmniej osiem godzin – stało się faktem. Zaczęło się pośpieszne pakowanie komputerów do zamówionych przez korpo taksówek, ale atmosfera, choć czuć było lekki niepokój, była raczej lekka. Nawet się nie żegnaliśmy, bo przecież to tylko – góra – na dwa tygodnie; no, może trzy. Przed opuszczeniem redakcji,

To nie Battlefield 2042, to Rzeczywistość 2022.

*(*) Gdy ktoś mnie pyta, co wyniosłem z 20 lat pracy w korporacji, odpowiadam, że dwie rzeczy: 1) świadomość, że czego sam sobie nie wyszarpiesz, tego ci korpo nie da, 2) rolkę papieru toaletowego. W sumie obie rzeczy tak samo g... warte.*

*(**) Dopisek spikaina: Francuzi zapisują nazwisko Putina „Poutine", żeby czytało się jak „Putin", a nie jak „putain" (fr. dziwka). Niesłusznie.*

przyznaję, zakosiłem z ubikacji dużą rolkę papieru toaletowego, bo w sklepach i kioskach go wymiotło(*). Pamiętacie jeszcze tę toaletową panikę?

Przyznam wam, że – choć wiem, że to wstyd patrzeć na to aż tak egoistycznie – **mnie ten cały lockdown i izolacja nawet się podobały.** Praca zdalna mi leży. Z natury jestem introwertykiem, więc samotność dobrze znoszę, umiem zorganizować sobie pracę w domu. Nie potrzebuję, by ktoś stał mi z batem nad... głową. Odespałem wieloletnie zaległości; czas dotąd poświęcany na dojazdy do pracy przeznaczyłem na codzienne ćwiczenia fizyczne, więc w efekcie straciłem blisko 10 kg masy. Od dawna nie byłem w tak dobrej formie – fizycznej – jak obecnie. Do tego Covid potraktował mnie i moją rodzinę nader łagodnie. Ani ja, ani żona, ani nasi bliscy nie zachorowali (lub też przeszliśmy to bezobjawowo). OK, brat złapał wirusa, ale przechorował go lekko. Co najwyżej umierali znajomi naszych znajomych. Ale dziś już zupełnie nie bawią mnie memy, które sam wrzucałem na FB dwa lata temu – „za rok będziemy się z tego śmiać... no, może nie wszyscy". Bo po dwóch latach nadal się z tego nie śmiejemy. Tyle że mamy teraz znacznie poważniejsze problemy niż Covid.

## Ukraina

Przerażające, że staliśmy się – cały świat – zakładnikiem szalonego starego człowieka, opętanego obsesją zapisania się w historii jako odnowiciel carskiego imperium. Ale sześć tysięcy głowic, jakie ma w arsenale, nie pozwala patrzeć na niego z politowaniem i pogardą, na które zasługuje. **Historia dzieje się na naszych oczach – i są to bolesne obrazy.** Bo to przecież nie jest tylko wojna Rosji z Ukrainą; to zastępcza wojna NATO-Rosja. Na razie zastępcza. Widzimy, jak porządek świata istniejący od 1989 roku zaczyna się sypać i tylko sobie człowiek myśli: czy wrócimy do świata z czasów 1945, czy może nawet do Europy roku 1914? A i to mogą być optymistyczne scenariusze, gdy pamięta się o tych głowicach i szaleństwie w oczach Put(a)ina(**).

> Aby zło zatriumfowało, wystarczy, by dobrzy ludzie nic nie robili.

To, co wydawało się domeną gier i filmów – wojna, postapokalipsa, zagłada – nagle zaczyna nabierać niepokojąco realnych, ponurych kształtów. Trupy leżące na ulicach, płonące domy, świeżo narodzone dzieci stające się dzień później sierotami, bo ich rodzice zginęli wskutek bombardowania. To już nie są nagłówki z wydarzeń rozgrywających się hen, tam daleko, w jakimś egzotycznym Iraku czy Syrii. To się dzieje praktycznie za naszymi drzwiami. I chyba niewielu uważa, że „to nie nasza sprawa", choć bezpośrednio nas to jeszcze nie dotyczy. Lecz kto wie, co przyniosą kolejne tygodnie, miesiące albo lata?

Ciepła woda w kranie, prąd, sklep pełen żywności, benzyna na stacjach (nawet jeśli droga), świadomość, że jeśli słyszysz wycie syreny, to tylko dlatego, że mija cię pojazd na sygnale. To wszystko nie zostało nam dane na zawsze. I nie wystarczy tylko z tego korzystać. Trzeba walczyć – niekoniecznie z bronią w ręku – byśmy tego nie stracili. Nikt z nas nie może być obojętny. Nie możemy mieć wyj***ne. **Pocisk, który może zrównać z ziemią twój dom i odebrać życie twoim bliskim, ma bowiem totalnie wyj***ne na to, że ty nie interesujesz się polityką.** Musimy mieć tego świadomość. Aby zło zatriumfowało, wystarczy bierność dobrych ludzi.

Przepraszam, że w tym urodzinowym numerze CDA piszę w tak grobowej tonacji i nie na temat czy to urodzin, czy choćby dziesięciolecia Mass Effecta 3 – ale w momencie, gdy to wstukuję (druga dekada marca), chyba nie ja jeden mam taki nastrój. Do zobaczenia w lepszych i zdecydowanie mniej „ciekawych" czasach. |CDA|

# SZTUKA ROBIENIA TRAILERÓW

## Część druga – zwiastuny filmowe

Miotała się niekiedy w przestrzeni trójwymiarowej: **tatikowa**

**Zwiastuny filmowe to sztuka z prawdziwego zdarzenia, choć ich twórcy niekoniecznie tak postrzegają swoją pracę. Porozmawiajmy o kulisach produkcji cinematiców. O tym, jak dyrektorzy artystyczni walczą o możliwość robienia ich. I o tym, co wspólnego mają grejpfruty z wypruwaniem wnętrzności.**

**Od omówionych** w poprzednim wydaniu CDA zwiastunów rozgrywki trailery filmowe różnią się znacznie – tak pod względem specyfiki produkcji, jak i wszystkiego, co musi wydarzyć się, by ta w ogóle ruszyła. – *Gameplay trailery narzucają ci konkretny materiał. Produkt powstaje głównie na montażu* – mówi w rozmowie z CD-Action Tomek Czubak, Cinematic Artist we Flying Wild Hog (przez lata pracował też jako producent zwiastunów w telewizji, np. dla MTV i Canal+). – *Ja bardziej lubię pracować przy cinematic trailerach. Przy nich ta robota jest bardziej złożona, bardziej twórcza i pełniejsza. Muszą czarować i krzyczeć: „zakochaj się w nas!”.*

I coś w tym jest – zwiastuny filmowe od strony produkcyjnej stwarzają więcej przestrzeni na inwencję niż te oparte na rozgrywce. Zresztą trudno wyzbyć się wrażenia, że **proces twórczy towarzyszący robieniu zwiastunów gier ma sporo wspólnego z samym developmentem**. Trzeba znaleźć wytrych do świadomości gracza, receptę na zagnieżdżenie się w niej. Zrobić tak wielkie wrażenie, że w dniach poprzedzających premierę trudno mu będzie zasnąć.

### Fantastyczne wyobrażenia i jak je przedstawić

– *Zawsze niemal na wstępie pytamy klientów, czy chcą „cinematic experience”, czy „player's fantasy”. To dwie różne rzeczy* – tłumaczy Jakub Jabłoński, reżyser i dyrektor artystyczny w Platige Image (ma na swoim koncie zwiastuny trzech części Total War: Warhammer, Vampire: The Masquerade – Bloodlines 2, Metro Exodus czy Dying Lighta 2). Pierwsza z nich ma za zadanie oddać filmowość, a druga – wrażenie grania w grę.

– *Gdybym miała podsumować trailer, to jest to obietnica spełnienia fantazji. To ona jest najmniej elastyczna* – opowiada Maria Borys-Piątkowska, Senior Narrative Designer we Flying Wild Hog (pracowała m.in. nad zwiastunami Sniper Ghost Warriora 3 i SGW Contracts). – *Do niej trzeba dostosować mechanikę rozgrywki, enviro(*)... i starać się ją dobrze oddać, tak, jak to zrobiliśmy w reveal trailerze Evil West*. Jak wiadomo, z obietnicami trzeba uważać. **Zwiastuny filmowe do pewnego stopnia należy traktować jako kreację, która buduje pewne wyobrażenie. To, jak dużo ma ono wspólnego z rzeczywistością, to inna sprawa.** – *W naszym wypadku trailery są zawsze pewną licentia poetica. Tworzymy historie osadzone w świecie gry, ale raczej nie będzie można ich przeżyć w trakcie rozgrywki* – opowiada nam Karol Zajączkowski, Marketing Lead w 11 bit studios. Developer ten współpracuje też przy produkcji trailerów z zewnętrznymi wykonawcami, w tym z Deep Blue, firmą, w której portfolio znajdziemy sporo materiałów do Frostpunka.

> Zwiastuny CGI są najbardziej czasochłonne i kosztowne. Prace trwają nieraz nawet rok.

### Pół roku na morze twarzy

Nie jest zaskoczeniem, że najbardziej problematyczne pod względem czasu wykonania i kosztów są zwiastuny CGI. Projekty tego typu angażują całe zespoły, na które potrafi się składać nawet 50 osób: – *Praca potrafi trwać i pół*

*(*) Środowisko wizualne gry.*

*roku, jeśli są pieniądze i możliwości* – ujawnia Marcin Panasiuk, reżyser i dyrektor artystyczny, a także członek zarządu Deep Blue (reżyserował m.in. zwiastuny Frostpunka i Frostpunka 2, Shing! czy Warhammer Age of Sigmar: Tempestfall). I właśnie pół roku zajęła produkcja trailera ogłaszającego Frostpunka 2, choć długość materiału ledwo wykracza ponad minutę. Kwestię czasu pracy porusza również Monika Paćkowska, Head of Production i członkini zarządu Deep Blue (pracowała m.in. nad zwiastunami dwóch części Frostpunka, Cyberpunka 2077, Wiedźmina 3: Dzikiego Gonu czy Final Fantasy XV): – *W przypadku CGI* ***wszystko zależy od liczby postaci. Jeśli występuje nie więcej niż pięć, to praca nad półtoraminutowym filmikiem powinna nam zająć od czterech do sześciu miesięcy****. Ale jak są dwa wojska, wielkie pole bitwy i zbliżenia na twarze żołnierzy, to postaci mamy dziesiątki. To spokojnie zajmie dziesięć miesięcy.*

Albo i więcej: – *Najdłuższy trailer robiliśmy rok, do Metra Exodus. Jeden z naszych najładniejszych* – wspomina Jabłoński. Choć dwanaście miesięcy to i tak mało w zestawieniu z filmami do pierwszego Frostpunka. Skalę tego projektu komentuje Zajączkowski: – *Powstawały ponad półtora roku, a i tak wolelibyśmy mieć więcej czasu*. W trakcie rozmowy zahacza też o temat tworzenia zwiastunów w Unreal Enginie, zaznaczając, że narzędzie to w ostatnich latach wyrosło na atrakcyjną alternatywę dla „starej szkoły". W tym artykule skupimy się jednak na filmowych trailerach wykorzystujących technikę CGI.

## Targuj z tym

Świat zwiastunów gier ma siłą rzeczy sporo wspólnego z branżą marketingową, a osoby specjalizujące się w ich produkcji nierzadko muszą zawalczyć o zlecenie, startując w przetargu. Wygląda to tak: gigant tworzący tytuły AAA odzywa się do kilku wybranych studiów animacji, przedstawia grę i zaprasza firmy oraz reżyserów do stanięcia w szranki. Czas zakasać rękawy – zaczyna się „konkurs na najlepszy pomysł". Reżyserzy i dyrektorzy artystyczni siadają do desek kreślarskich i rzeźbią prezentacje. Dobra koncepcja to jedno, ale trzeba też umieć ją sprzedać.

Dopiero na podstawie podesłanych propozycji klient decyduje, z kim chciałby podjąć współpracę. **Jeśli potencjalny wykonawca ma wielu dyrektorów kreatywnych, często spod jednego szyldu spływa parę pomysłów.** Konkurencja zachodzi więc nie tylko między firmami. – *Ostatnio tak było w przypadku Resident Evil Village. Robiłem opening i ending, ale najpierw musiałem je wygrać w konkursie wewnętrznym i zewnętrznym. Kopnął mnie zaszczyt, bo jestem na piątym miejscu w creditsach... a zrobiłem tylko czterominutowy filmik* – dzieli się Jabłoński, po czym milknie na chwilę. – *Jest to wyróżnienie zupełnie niewspółmierne względem pozostałych twórców gry, ale oczywiście bardzo mi miło* – dodaje wesoło. W przypadku Platige Image, jak się okazuje, tego typu metoda zdobywania zleceń jest bardzo częsta: – *Przez długi czas większość* »

Studio Deep Blue odpowiada m.in. za kapitalny zwiastun zapowiadający Frostpunka 2.

Nasi rozmówcy zajmują się także zwiastunami filmów, seriali oraz reklamami.

Widowiskowe ujęcia są ustalane na długo przed etapem animowania trailera.

*pozyskiwanych przez nas projektów była wynikiem przetargów* – zdradza nam Karol Żbikowski, CEO Platige Image.

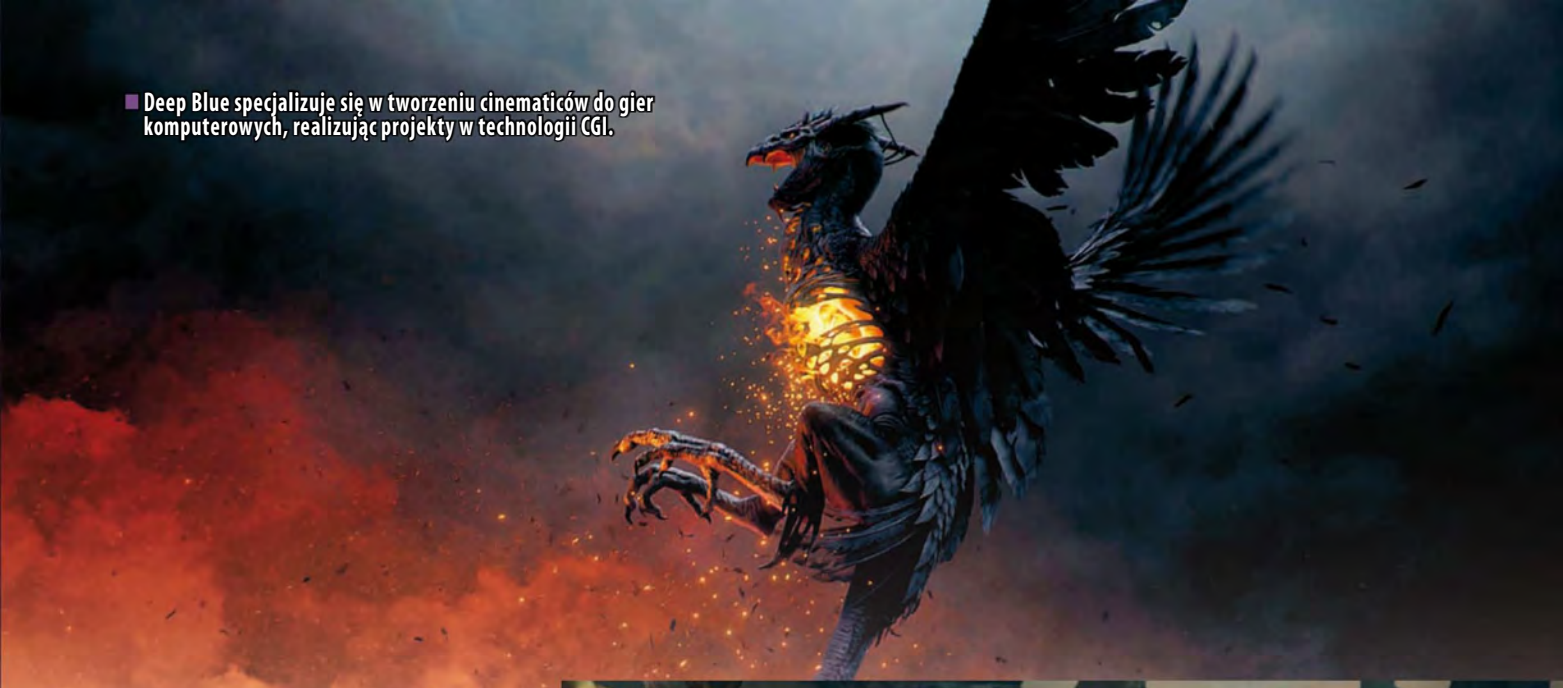
Trzeba zaznaczyć, że zwycięski pomysł niekoniecznie jest realizowany w firmie, z którą jest związany jego autor. Wiele studiów animacji – jak choćby Platige Image czy Deep Blue – działa jednak na zasadzie umów lojalnościowych podpisanych z pracownikami. – *Pierwszeństwo wykonania przypada wtedy firmie, w której pracuje pomysłodawca* – tłumaczy Monika Paćkowska.

## 10 przykazań scenariusza

Jednym z pierwszych kroków, które należy wykonać na początku prac nad filmowym zwiastunem, jest napisanie scenariusza. – *Scenariusze naszych trailerów to zazwyczaj jedna strona A4* – mówi Zajączkowski. – *W nich zawiera się opis scen, dialogi oraz cała historia.* Bardzo często na tym etapie owe pomysły nie są jeszcze sprecyzowane i dopiero czekają na rozwinięcie. – *Zazwyczaj skrypt, z którym przychodzi klient, nie jest tym finalnym* – wyjaśnia Monika Paćkowska. – *Niektóre rzeczy nie są tak łatwo przekładalne na 3D – storyboardy i stillomatic* [o nich więcej za chwilę – dop. red.] *to weryfikują.*

Nierzadko powodem zmian są ograniczenia czasowe – w końcu „cinematic" musi być krótki, zwarty, a jednocześnie bardzo bogaty w treść i emocje. – *Często gdy developer zabiera się za wymyślanie historii do zwiastuna, to materiału wychodzi na dwie godziny. A my mamy na to minutę, to do nas należy więc złapanie esencji* – tłumaczy Jabłoński. To wbrew pozorom niełatwe zadanie – w dwie minuty zarysować ciekawą, wciągającą scenę. Dłuższy materiał by na to pozwolił, ale trzeba pamiętać o budżecie i czasie realizacji – w końcu płaci się za każdą sekundę animacji. W dodatku w przypadku materiałów CGI trzeba mieć na uwadze to, że scenariusz jest elastyczny... ale tylko do pewnego momentu. – ***Jeśli na etapie wykonania animacji klient nagle chce inne ujęcie, zmianę perspektywy czy nawet postaci, to jest to może nie niewykonalne, ale trudne i kosztowne. Tak naprawdę powstaje wtedy nowa scena*** – mówi Paćkowska. Podobne doświadczenia ma Adam Tunikowski, współzałożyciel i CEO Juice (klienci tej firmy to m.in. Netflix, HBO czy Sony). – *Bardzo wiele osób pilnuje, aby skrypt był „kuloodporny". Powinien być jak dziesięć przykazań w Biblii, to absolutna podstawa do funkcjonowania*.

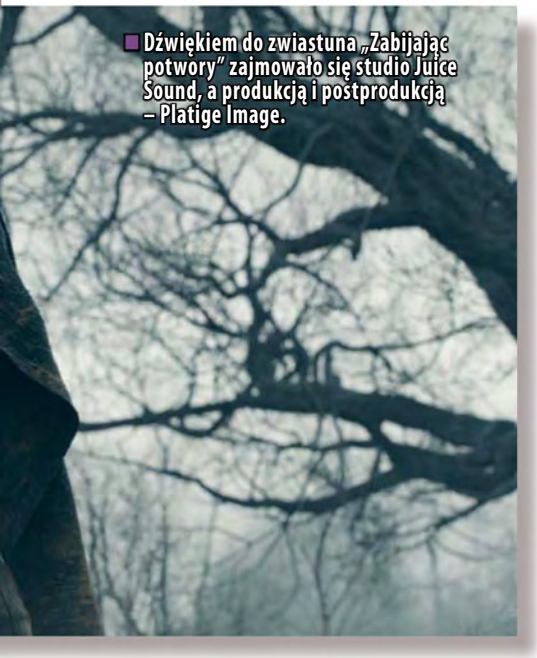
Zanim jednak scenariusz w ogóle zostanie zaakceptowany, powstaje jego wiele wersji, o czym opowiedział w rozmowie z CD-Action Piotr Prokop, Executive Producer związany z Platige Image od ponad 10 lat (brał udział w pracach



Deep Blue specjalizuje się w tworzeniu cinematiców do gier komputerowych, realizując projekty w technologii CGI.

Zwiastun filmowy do Warhammer Age of Sigmar: Tempestfall wykonany przez Deep Blue.

nad niemal wszystkimi trailerami studia, w tym do Cyberpunka 2077 czy serii Call of Duty). – *Do zwiastuna Dying Lighta 2 powstało siedem wersji scenariusza. Od papieru do ekranu droga jest również długa, więc historia i tak ewoluowała jeszcze w momencie przenoszenia jej na język filmowy*. W stworzeniu scenariusza – jeśli na przykład powstaje w studiu developerskim, zanim trafi na zewnątrz – bardzo często pomagają właśnie



Dźwiękiem do zwiastuna „Zabijając potwory" zajmowało się studio Juice Sound, a produkcją i postprodukcją – Platige Image.

„cinematicowcy", a Story Designer pilnuje spójności ze światem gry i fabułą. – *Trzyma rękę na pulsie* – mówi Borys-Piątkowska. – *Jak się zapędzimy, to przyjdzie i powie, że wampiry w Japonii to nie za bardzo.*

Napisanie scenariusza oczywiście nie jest prostą sprawą i wymaga od narrative designerów sporej wiedzy na temat tego, jak działają narracja i percepcja gracza. – ***Przede wszystkim trzeba pamiętać, żeby tekst nie powtarzał tego, co mówi obraz*** – zdradza Borys-Piątkowska. – *Hasła i nagłówki pojawiające się w trailerach powinny ekstrahować z niego „mięsko" i dostarczać uzupełniających informacji, jeśli takie są potrzebne, odwołując się wtedy do innych zmysłów niż wzrok.* Wspomina także o pomocnych elementach, które pozwalają projektantom narracji „sprzedać" grę w pigułce, czyli o bohaterze, przeciwieństwach, celu i antagoniście: – *Oczywiście nie spoilujemy, ale musimy pokazać to, co jest najlepsze od strony fabularnej.* Płynna, wciągająca narracja jest w przypadku cinematic trailerów niezwykle ważna. Opowiadają jakąś historię, więc w nieunikniony sposób odwołują się do świata kina. – *Zabiegi stricte filmowe są przenoszone do nich tonami* – zauważa Czubak. – *I bardzo dobrze. Chciałbym, żebyśmy dalej szli w stronę bardziej dorosłego kina, takiego, nad którym trzeba pomyśleć. Które coś w nas pozostawia na sam koniec.*

Współpraca na linii studio animacji-wydawca gier zdaje się – tak sugerują rozmówcy – przebiegać bardzo dobrze. Klienci z gamedevu wypadają najlepiej, zwłaszcza na tle branży filmowej czy reklamowej. – *Są najczęściej bardzo otwarci na nasz wkład. Lepiej rozumieją proces i dzięki temu są wyrozumiali* – mówi Tunikowski. Potwierdza to Monika Paćkowska: – *Mają z reguły ogromną świadomość. Każda zmiana decyzji po ich stronie wiąże się z jakimś rodzajem pokory.*

> Klienci z gamedevu wypadają lepiej od tych z branży filmowej czy reklamowej.

## Cierpienia Hollywood

Nadchodzi moment, w którym rysownicy po raz pierwszy przenoszą wizję ze scenariusza na papier. Powstają storyboardy, czyli wstępne szkice, które prezentują kolejne ujęcia i są następnie składane w tzw. stillomatic, czyli filmik oparty na dwuwymiarowym ruchu. – *To nie jest jeszcze* »

Nawet w przypadku jednominutowego utworu praca nad muzyką do zwiastunów to misterny i złożony proces.

Tzw. ślady (ang. tracks) do utworu jednego z naszych rozmówców. Każda linijka reprezentuje inny instrument lub partię.

*operowanie w środowisku 3D, ale możemy już na tym etapie pracować nad dramaturgią* – mówi Paćkowska. Do gotowego stillomatica można też zacząć szukać muzyki – i na przykład zdecydować się na zakup praw do już istniejącego, popularnego utworu. – *Zdarza się, że jesteśmy w stanie namówić na to klienta. Tak postąpiliśmy na przykład w przypadku cinematic trailera CGI do Dying Lighta 2* – ujawnia Jabłoński. Często też po prostu zleca się skomponowanie utworu: – *Czasem dzieje się tak, że ten sam człowiek odpowiada za muzykę do samej gry, ale w Polsce bardzo niewiele firm zatrudnia takich twórców na stałe. Jest ich tylko kilku. Reszta to kompozytorzy działający na zasadzie freelance'u* – zwraca uwagę w rozmowie z CD-Action Michał Korniewicz, kompozytor freelancer oraz Senior Sound Designer we Flying Wild Hog (pracuje też zewnętrznie dla Techlandu oraz robił zwiastuny gier Last Oasis, Gamedec czy Gord). – *Dlatego często muzykę do trailerów robią kompozytorzy, którzy specjalizują się konkretnie w muzyce do zwiastunów.*

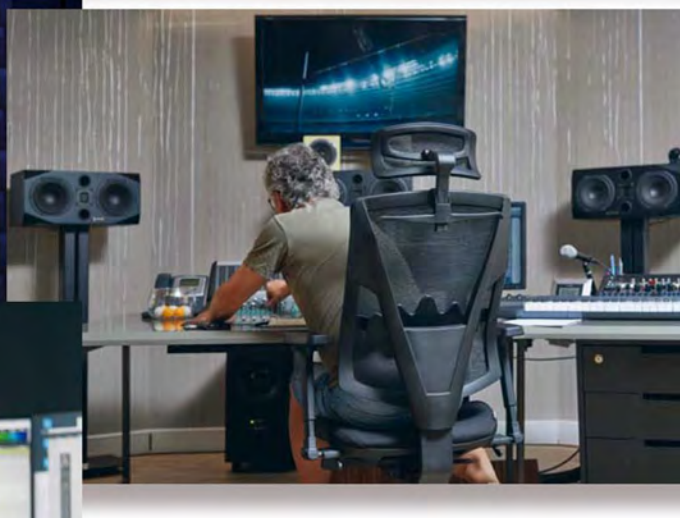
W artykule z poprzedniego numeru wspominałam, że w przypadku materiałów na bazie rozgrywki obieranie muzyki jako punktu wyjścia do dalszych prac to powszechna praktyka. W przypadku filmowych zwiastunów jest podobnie. – *Są dwie główne drogi* – ciągnie Korniewicz. – *Pierwsza: zaczynamy od muzyki, bo mamy numer, który nam siedzi, i trailer jest układany pod niego. Druga: mamy wrzucony utwór tymczasowy, dopiero potem wymieniany na docelową kompozycję.* Podobnie jak w przypadku zwiastunów na bazie rozgrywki, w tych filmowych też zdarza się, że stockowa muzyka, wzięta z internetowej bazy gotowych kawałków, pozostaje w ostatecznej wersji materiału. Źródeł takiego działania bynajmniej nie należy upatrywać w lenistwie. – *Tu działa czynnik ludzki, na który cierpi całe Hollywood.* ***Użycie tymczasowej muzyki sprawia, że wszyscy się do niej przyzwyczajają. Słuchają jej miesiącami i skleja im się z obrazem*** – tłumaczy Patryk Scelina, kompozytor muzyki do gier i zwiastunów (nowy Kangurek Kao, My Memory of Us czy Warhammer Age of Sigmar: Tempestfall). – *Mało kto jest w stanie zachować obiektywność i nie ulec wrażeniu, że żadna inna muzyka nie pasuje. Nawet wtedy, gdy nowa jest idealnie skomponowana pod obraz.*

> Kropki na twarzach aktorów w sesjach mo-cap służą jako punkty odniesienia dla animatorów.

Jednak stockowy utwór rzadko okazuje się dobrym rozwiązaniem akurat przy „cinematicach" z racji swojej powtarzalnej, utartej struktury – z reguły opiera się na czterech częściach, ma równomiernie rozłożone przerwy oraz punkty kulminacyjne, a także stały akcent finałowy. – *Muzyka z bazy po prostu musi być uniwersalna. Z tego powodu nie byłaby w stanie oddać subtelności złożonej narracji* – podsumowuje Scelina.

## Dialogi ściśle tajne

Również na etapie stillomatica do pracy przystępują aktorzy. – *Gdy nagrywają swoje kwestie, są*



Muzyka bywa często punktem wyjścia do stworzenia całego cinematic trailera.

*przy tym często filmowani, abyśmy mogli potem odtworzyć ich mimikę w animacji* – mówi Kuba Pietrzak, Head of Sound Production w Juice Sound, który pracował przy zwiastunie filmu „Bogowie", „cinematicu" Wiedźmina 3: Dzikiego Gonu i słynnym teaserze Cyberpunka 2077 z 2013 roku. – *Aktorzy są wyposażani w specjalną uprząż do tzw. face capture, a na ich twarzach są rysowane kropki jako punkty odniesienia dla animatorów* – dodaje. Jest to niezwykle istotne, jako że dynamika dialogu determinuje gestykulację i ruch postaci.

– *Ciekawa rzecz miała miejsce przy realizacji zwiastuna do Metro Exodus. Chłopca Rosjanina nagrywaliśmy zdalnie w Moskwie. Projekt był tak tajny, że nawet w studiu w Rosji nie wiedziano, po co i dlaczego robimy nagrania. Musieliśmy lawirować w poleceniach tak, żeby się nie wygadać!* – opowiada Wojciech Chołaściński, Sound Designer w Platige Image, który odpowiadał też m.in. za udźwiękowienie zwiastunów Resident Evil Village czy The Medium. – *Na końcu okazało się, że trailerowy chłopiec powinien być nieco starszy niż ten nagrany. Musiałem postarzyć mu głos. Na szczęście się udało, choć nie zawsze jest to możliwe.*

## Moodboardy, previzy i inne dewizy

Równolegle powstaje też moodboard – zestawienie kolorów do wybranych kadrów ze stillomatica, tworzone wraz ze współpracownikami przez dyrektora artystycznego w oparciu o tonę inspiracji. **Wszyscy nasi rozmówcy są natomiast zgodni, że najważniejszym etapem produkcji filmiku jest previz**. Stillomatic (przypomnijmy: płaski, poruszający się obraz, coś w rodzaju zwiastuna w szkicowej formie) zostaje przekształcony w uproszczoną animację postaci lub – jeśli wymaga tego projekt – organizowane są sesje motion capture. Nagrania z nich czekają jeszcze na obróbkę animacyjną, która zajdzie dopiero po zamknięciu stadium previzu. – *Działamy więc na bazowych modelach z gry dostarczonych przez klienta albo ich wersjach wykonanych w naszym studiu* – tłumaczy Jabłoński. – *Wychodzi z tego film, który wygląda brzydko, ale „opowiada się" już bardzo dobrze.* Nie da się przecenić wagi tego etapu. To wtedy zostają ustalone finalne ujęcia kamery, montaż i podstawowa scenografia. – *Jeżeli previz nie wzbudza* »

*tych emocji, których szukaliśmy, to dodanie lepszej grafiki tego nie zmieni* – stwierdza Zajączkowski.

Właściwa animacja powstaje na samym końcu, ale to mocno złożone zagadnienie. Opisowi procesów towarzyszących jej powstawaniu musielibyśmy poświęcić osobny artykuł.

## Grejpfrut i flaki

Gdy właściwa animacja jest gotowa, wracamy do muzyki. – *Trzeba ją dopasować do nowej wersji montażu* – mówi nam Patryk Scelina. – *To jest przeważnie „rzeźba", bo jeśli ujęcie po animacji z dwuipółsekundowego zmieniło się w trzysekundowe, to masz dwanaście dodatkowych klatek. Jak wydłużyć frazę muzyczną o dwanaście klatek? To jak wydłużyć zdanie o jedną literę*. Dopasowanie ścieżki dźwiękowej do nowej wersji nazywane jest „conformingiem" i z muzycznego punktu widzenia jest dla kompozytorów bardzo nienaturalne. Dodatkowa trudność polega na tym, że zazwyczaj muszą się go podejmować dwa razy – najpierw pomiędzy stillomatikiem a animacją, a potem na sam koniec, gdy film jest już wyrenderowany.

To wtedy powstaje też udźwiękowienie. – *Pracujemy nad nim zazwyczaj we dwie lub trzy osoby. Jeden z realizatorów rejestruje dialogi, jest też osoba odpowiedzialna za nagranie instrumentów, miks muzyki... a także za przygotowanie i nagranie efektów dźwiękowych. Na koniec następuje finalny miks całości* – wylicza Pietrzak. Z jego doświadczeń wynika, że cały ten proces zajmuje od trzech do sześciu tygodni i wymaga ogromnej dozy kreatywności. Sound designerzy szukają odgłosów występujących w rzeczywistym świecie, nagrywają je, a potem wykorzystują do ilustrowania zjawisk, które nie mają nic wspólnego z pierwotnym źródłem tych dźwięków. – *Przy walce wręcz często wykorzystuje się owoce i warzywa* – Pietrzak uśmiecha się szeroko, po czym dzieli się konkretnymi przykładami. **Kroki po śniegu od zawsze imituje się za pomocą mąki kartoflanej. Złamanie nogi czy ręki? Tu sprawdzi się seler naciowy.** – *Trzeszczy, jak delikatnie go skręcasz. A grejpfruty są świetne, żeby zrobić, za przeproszeniem, soczyste wyprucie flaków.*

Nie są to jedyne zaskakujące sposoby poszukiwania właściwych dźwięków. Kreatywnie można podejść również do sposobu ich rejestrowania, czym dzieli się z nami Michał Korniewicz: – *Dobrze umiejscowione mikrofony kontaktowe są w stanie zamienić młynek do kawy w wielką industrialną niszczarkę*. Podobne cuda wymienia Wojciech Chołaściński: – *Do trailera Metro Exodus potrzebowałem dźwięku oddychania przez maskę. Z pomocą przyszedł mi... kubek po mango lassi! Dyszałem do niego, co musiało śmiesznie wyglądać, ale potrzebny efekt został uzyskany. Z kolei gdyby nie moja ramoneska, Artyom byłby jak w wełnianym sweterku. Zresztą nie tylko on... Skórzana kurtka to świetny materiał na odgłosy ruchu żołnierza czy rycerza w zbroi.*

Poszukiwania nigdy nie ustają i idealne dźwięki można znaleźć wszędzie. Chołaściński kontynuuje: – *Zawsze mam ze sobą podręczną nagrywarkę. Kiedyś na przykład, jadąc pociągiem przez tunel średnicowy pod Warszawą, nagrałem jego szum. Pociągiem go tak, żeby został tylko jednostajny szelest kół odbijający się od ścian tunelu. Odpowiednio przefiltrowany mógł posłużyć i za przyjazny las, i za groźny bór. Dlatego w zwiastunie The Medium ten sam dźwięk występuje w dwóch wersjach, jako dwie różne atmosfery tła obu światów.* **Zapytany o to, z czego zazwyczaj nie zdają sobie sprawy widzowie, odpowiada, że najczęściej właśnie z ambientu.** Tło dźwiękowe występuje w trailerze zawsze: – *Dostałem kiedyś polecenie od reżysera: „chcę ciszę, ale taką ciepłą!". Początkowo zaśmiałem się w duchu, bo cisza to cisza, ale potem zrozumiałem, o co mu chodziło. Aby ją usłyszeć, polecam założyć słuchawki, włączyć trailer i... zamknąć oczy!*

## Gra, której nie ma

Podobnie jak w przypadku gameplay trailerów, „cinematiki" również powstają w chwili, w której gra nie jest jeszcze gotowa albo dopiero zaczyna istnieć. W tym drugim przypadku zwiastun filmowy ma znacznie więcej sensu niż materiał z rozgrywki... choć i tak twórcom bardzo by pomogła podstawowa wiedza na temat tego, jak gra będzie prezentowała się pod względem wizualnym. – *Gdy nie powstały jeszcze assety i nie wiadomo, jak wygląda główny bohater, architektura, ubrania... elementy trailera siłą rzeczy nie będą się trzymały jeden do jednego tego, co jest w grze* – przyznaje Panasiuk. – *Jest to superniebezpieczne i naraża na ogromne koszta produkcyjne i nas, i zleceniodawcę.* Praca na żywym organizmie oznacza wszak, że wszystko może ulec zmianom.

Podobnym spostrzeżeniem dzieli się Jabłoński, opowiadając, że bardzo często robił zwiastuny, nie wiedząc, kim jest główny bohater gry. Albo gdy protagonista zmieniał się w trakcie produkcji. – *To taki paradoks czasowy. Musimy zmusić developera, aby wymyślił nam assety, które zamierzał*

Postprodukcją japońskojęzycznej reklamy PlayStation 5 zajęło się polskie studio Juice.

Kadr do intra Resident Evil Village, które stworzyli ludzie z Platige Image. Zanim zabrali się do pracy, musieli wygrać w „przetargu".

*zaprojektować za rok. A my ich potrzebujemy za miesiąc. Choć* ***zdarza się, że sami wymyślamy postacie czy nawet broń, a potem trafiają do gry***. Tu oczywiście pojawia się potencjalny problem spójności materiałów ze zwiastuna z tymi, które ukażą się w finalnym produkcie. Przykładem dzieli się Sebastian Kalemba, Dyrektor Kreatywny w CD Projekcie Red. – *W trailerze CGI Cyberpunka z 2013 roku pokazaliśmy oddział MaxTac z ich giwerami i cyberpsychopatkę z ostrzami modliszkowymi. To był już konkretny pomysł na bardzo wczesnym etapie. Musieliśmy się tego trzymać, robiąc scenę przedstawiającą MaxTac na początku gry, gdy po załatwieniu Kosiarzy po raz pierwszy jedziemy do mieszkania V.*

## Duchowa wymiana usług

Jedno z pytań, które zadałam rozmówcom, dotyczyło projektów, których nie mogą umieścić w portfolio. Okazuje się, że to zjawisko bardzo powszechne – niekiedy firmy przez pół roku pracują wyłącznie nad rzeczami, którymi nie wolno im się chwalić. Nie ma studia w Polsce, które nie miałoby takich doświadczeń.

Z czego to wynika? Załóżmy, że firma tworząca animacje wygrała przetarg. Podpisuje wówczas umowę z wydawcą. Jej warunki zakładają, że nikt inny nie może wykonać danego projektu – klientowi zależy na najlepszych, czyli wybranym przez siebie studiu. Bardzo często zdarza się jednak, że ekipa ma akurat w tym samym czasie do zrobienia inny, równie ważny projekt, przez co brakuje rąk do pracy. Powszechną praktyką jest wówczas skontaktowanie się z konkurencyjnym studiem animacji i zlecenie konkretnego etapu produkcji na zewnątrz. Ci pracownicy nie znajdą się jednak w napisach końcowych – w umowie widnieje inny wykonawca, więc to oznaczałoby jej złamanie. Za takie usługi się dopłaca.

*– Za to, że nie mogą się tym pochwalić w portfolio, dostają dodatkową rekompensatę* – wyjawia Monika Paćkowska. Firma staje się więc wykonawcą duchem i nie jest w stanie tego obejść: – *Ale jest też tak, że pojedynczy artysta, który zajmuje się bezpośrednio konkretnym etapem produkcji, może się indywidualnie pochwalić swoją częścią pracy nad projektem. Mimo że studio samo w sobie nie ma prawa się pod nim podpisywać* – dopowiada Panasiuk. Odpowiednie śledztwo pozwala więc wydedukować, które studio nad czym pracowało, choć z oczywistych względów nie będziemy się w ten temat zagłębiać. Jeden z rozmówców wyjawia, że maskowanie autorstwa stanowi czasem źródło niemałej frustracji. Co ciekawe, dotyczy to często projektów ze Stanów.

> Wizja gry nieraz mocno się zmienia od czasu wypuszczenia trailera.

## Między sztuką a reklamą

Filmowe zwiastuny potrafią robić niesamowite wrażenie artyzmem i wyjątkowymi rozwiązaniami, dlatego często można zapomnieć, że ich rolą, podobnie jak materiałów na bazie rozgrywki, jest zareklamowanie gry. – *Trzeba pamiętać, że trailery przede wszystkim pokazują unikalność produktu* – zauważa Czubak. – *W przypadku np. Snipera Ghost Warriora 3 była to przestrzeń, czyli Gruzja i postsowieckie opuszczone konstrukcje, które same w sobie robiły wrażenie.* Skupienie się na wyjątkowości pozwala zbudować fantazję na temat gry, a do tego zwiastuny stają się niezależnymi tworami, od których trudno odkleić wzrok. – ***Staramy się, żeby były małymi dziełami sztuki, ale to jednak reklamy.*** *Obiecujemy jakieś przeżycie... i, całe szczęście, my akurat nie musimy obiecywać mechaniki* – śmieje się Jabłoński.

W przypadku trailerów światła reflektorów rzadko padają na samych wykonawców. – *To kwestia zachowania spójnego marketingowo IP* – stwierdza Panasiuk. – *Z perspektywy producentów gier lepiej nie rozwadniać komunikatu o autorstwie.* A jednak zwiastuny to nie tylko sztuka i reklama. To także jakiś rodzaj wydarzenia kulturalnego, analogicznie do zapowiedzi filmów: – *W ostatecznym rozrachunku przecież chodzi nie tylko o zaangażowanie widza, ale też o potencjał kulturotwórczy* – zauważa Pietrzak. Niełatwo się z nim nie zgodzić – emocje, jakie towarzyszą publikacji zwiastunów zapowiadających najgorętsze, najbardziej wyczekiwane produkcje, trudno porównać z czymkolwiek innym. Oglądamy te „cinematiki" po kilkanaście razy. Chłoniemy atmosferę. Badamy każdą klatkę, próbując rozszyfrować ukryte znaczenia. Do wielu wracamy po latach. A potem wychodzi gra... i potrafi być skrajnie odmienna od wyobrażenia, które zbudował w nas obejrzany lata temu materiał. Jednak bardzo często to, co wtedy przeżyliśmy, odciska na nas tak mocne piętno, że wpływa na odbiór tytułu. Nie powinno się chyba oceniać, czy to coś dobrego, czy złego – autorzy zwiastunów starają się po prostu jak najlepiej wykonać swoją robotę.

– ***Tworzenie trailerów dla tak ogromnych tytułów jak Dying Light 2, Call of Duty czy Cyberpunk 2077 jest zawsze ogromnym wyzwaniem*** – mówi Prokop. – *Idą za tym potężne ambicje i oczekiwania. Zwiastuny są wizytówką gry, oddają jej klimat, skalę. Rozbudzają wyobraźnię graczy. Z perspektywy twórców widzimy, że ich znaczenia nie da się przecenić.* |CDA|

Twórców Kangurka Kao przepytał: **Grzegorz Burtan**

**O legendarnym kangurze, zawartości nowej gry i remasterach starych części rozmawiałem z Kają Borówko (szefową studia) oraz Piotrem Gryko (głównym programistą), którzy przekonują, że nie zamierzają odcinać kuponów, tylko rozwijać markę.**

# Liczymy się z przeszłością, ALE PATRZYMY W PRZYSZŁOŚĆ

**W ostatnich latach remastery i nowe odsłony takich klasyków jak Crash Bandicoot czy Spyro spotkały się z bardzo pozytywnym odzewem. Wskoczyliście na tę falę?**

**KAJA BORÓWKO:** Kao kojarzy się z innymi grami z tego gatunku, ale pracujemy nad nim od dłuższego czasu, bo od ponad trzech lat. Główną inspiracją była akcja „Bring Kao Back", oddolna inicjatywa fanów pierwowzorów. Udostępnienie drugiej części na Steamie i jej sukces sprawiły, że uwierzyliśmy, iż warto wrócić do serii. To była wewnętrzna motywacja, płynąca ze strony społeczności, a nie wejście na falę renesansu platformówek.

**Na pierwszy rzut oka uwagę przykuwa całkowicie nowy design. Jest nieco bardziej kreskówkowy.**

**PIOTR GRYKO:** Chcieliśmy zadowolić starych fanów, gra dalej ma wiele cech wspólnych ze swoim pierwowzorem, ale **chcemy również poszerzyć nasz fanbase poza Polskę. Dlatego Kao zyskał taki uniwersalny, przyjazny wygląd.** Planowo premiera odbędzie się równolegle na najpopularniejszych platformach, by zwiększyć ten zasięg. *[W oficjalnym zwiastunie pojawiły się symbole wszystkich konsol – dop. red.].*

**Z waszej rozmowy z serwisem GamesIndustry wysnuwa się dość jasny wniosek – Kangurek Kao to zaledwie początek czegoś większego. Szykuje się kilka gier z tego cyklu?**

**KB:** Rzeczywiście, pojawiły się takie informacje, jednak są to dość daleko posunięte interpretacje. Nam zależy przede wszystkim na zachęceniu nowych graczy. Chcemy dalej rozwijać uniwersum Kao, mamy pomysły i chęci, by to robić, wszystko jednak zależy od tego, jak zostanie przyjęta nowa gra. Jesteśmy z Kao od prawie trzech lat, widzimy, gdzie może się rozwijać, musimy jednak wiedzieć, czy gracze chcą brać udział w kolejnych przygodach.

**PG:** Co istotne, to jest reboot serii, nie jej kontynuacja. Stworzyliśmy całkiem nowe uniwersum. Poniekąd dostosowując się do nowych form i standardów, rozwinęliśmy także postacie i historie. Stworzyliśmy również nowych przeciwników, którzy pasują do tej historii, do tego świata. Nie chcieliśmy na siłę używać postaci z poprzednich części, woleliśmy stworzyć własne. Chcemy, żeby ludzie wiedzieli, że **to zupełnie nowe otwarcie dla Kangurka Kao, a nie odgrzewanie sprawdzonych patentów sprzed lat.** To autorska produkcja z dużą ilością nowych treści.

**Czyli Kao zyskał głębię jako bohater?**

**KB:** Jak najbardziej, rozwój postaci dzieje się nie tylko pod względem mechaniki. Kiedy akcja gry idzie naprzód, Kao rozwija się nie tylko jako wojownik, rozwija też swój charakter. Historia jest głębsza niż w poprzednich częściach, jest spory rozwój emocjonalny bohatera. Debatowaliśmy w zespole, jaką postacią jest Kao, kim ma być w miarę postępów gracza. W tej grze zaczyna swoją podróż jako młody narwaniec, nieco lekkomyślny, ale zmienia się

wraz z kolejnymi etapami. Taki klasyczny motyw dorastania.

**21 lutego na Steamie pojawiło się dostępne przez tydzień demo Kangurka Kao. Zainteresowanie było spore?**

**KB:** Pierwszego dnia byliśmy już na siódmym miejscu pod względem dziennych aktywnych graczy ze wszystkich gier dostępnych na festiwalu Steam Next Fest! Demo miało bardzo dużo komentarzy, spotkało się w głównej mierze z pozytywnym odbiorem. Nie będę ukrywać, że zależało nam na tym, by wzbudziło przede wszystkim emocje, reakcję graczy, nie chcieliśmy, by przeszło bez echa. Zachowanie w sieci potwierdza, że rzeczywiście udało nam się przyciągnąć uwagę.

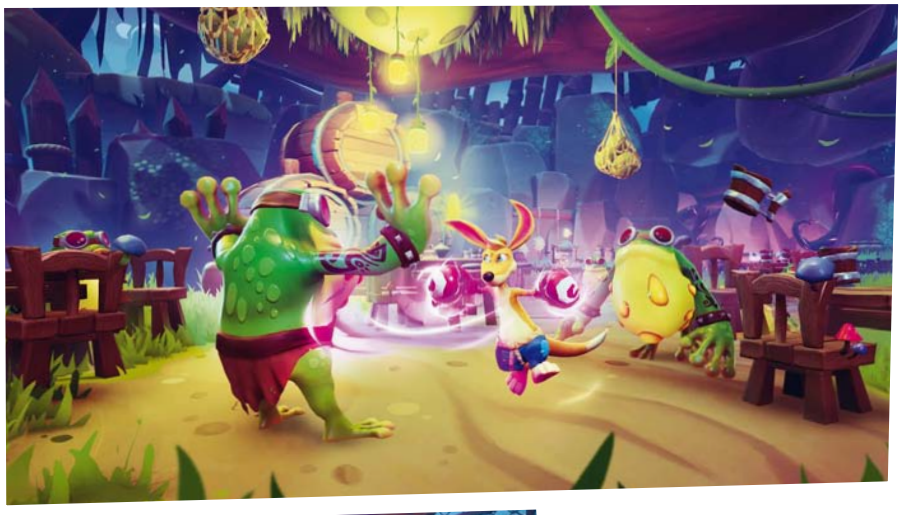
**Pełna wersji pojawi się latem 2022. Nad czym teraz pracujecie?**

**PG:** Przed nami jeszcze poprawianie bugów, łatanie dziur, jak również optymalizacja gry. W kwestii designu, poziomów czy mechaniki nasz tytuł jest w dużej mierze ukończony.

**Skoro mówimy o designie, to czy poziomy będziemy odkrywać liniowo, czy np. będą dostępne z hubu?**

**PG:** To na razie tajemnica, ale możemy powiedzieć, że same poziomy są dość liniowe. Podczas prac koncepcyjnych przechodziliśmy różne etapy, eksperymentowaliśmy dużo z walką, na którą mieliśmy przeróżne pomysły – w końcu charakterystyczną cechą Kao są rękawice. To dodatek, który wyróżnia nas od innych, podobnych tytułów, dlatego chcieliśmy rozwinąć elementy walki np. przez takie części poziomów jak areny, na których ścieramy się z wrogami.

> „W kwestii designu, poziomów czy mechaniki nasz tytuł jest w dużej mierze ukończony".



**KB:** Nie zapominamy również o elementach platformowych, które są równie istotne jak walka. Uważny gracz może odszukać znajdźki, dodatkowo rozwijamy koncepcję mrocznego świata, który pojawił się w demie i pogłębia te platformowe mechanizmy.

**Czyli elementy znane z wcześniejszych części zostają.**

**PG:** Samo bieganie i skakanie jest tym, czego spodziewają się ludzie. Przenieśliśmy też parę innych, drobnych rzeczy. Choćby dukaty, dźwięk towarzyszący ich zbieraniu czy wydłużanie szyi Kao w wodzie. To wszystko dla fanów. **Społeczność miała też wpływ na finalne decyzje o wyglądzie nowej gry.** Robiliśmy ankiety, co ludzie chcą zobaczyć, a czego nie.

**Kto pracuje nad nową częścią? Macie weteranów na pokładzie?**

**PG:** Kilka osób, które brały udział w pracy nad oryginalnymi częściami, jest w zespole. Jednak gros ekipy to nowi ludzie, głównie fani starych odsłon. Zależnie od etapu produkcji liczba osób w głównym zespole się zmieniała, średnio było to około 25-30 osób. Zawsze jednak podkreślamy, zwłaszcza przy porównaniu do klasyków gatunku, że to gra robiona przez mały zespół zaangażowanych ludzi, a nie wielką korporacyjną maszynę.

**A jak duży był ten wpływ fanów na ostateczny kształt gry?**

**KB:** Śledziliśmy na bieżąco reakcje na grafiki koncepcyjne i pomysły. Jeżeli chodzi o mechanikę czy strukturę i podstawy gry, to musieliśmy je dostosować do naszych możliwości jako studia. To kompromis między tym, co chcieliśmy i powinniśmy zrobić, a tym, czego oczekiwała od nas społeczność.

**Wcześniejsze gry wydała Cenega – teraz Tate Multimedia wzięło na siebie całość procesu wydawniczego.**

**KB:** To prawda, ale warto pamiętać, że wydajemy własne gry od niemal dziesięciu lat. Kao produkujemy i wydajemy jako wydawca digitalowy. Skala tego projektu jest jak dotąd największa. Za to z Cenegą nadal będziemy współpracować, zajmie się dystrybucją egzemplarzy fizycznych, więc wszystko zostaje w rodzinie.

**Czyli planujecie wydania pudełkowe?**

**KB:** Planujemy, nasz partner ogłosił już wersję fizyczną w Europie.

**Skoro chcecie rozwijać uniwersum, to może też czas na remaster klasycznej trylogii?**

**KB:** W tej chwili skupiamy się na nowym Kao, to nasz priorytet – by skończyć tę grę. Jednak zainwestowaliśmy tyle swojego czasu i funduszy, że obecnie chcielibyśmy kontynuować nasze pomysły i rozwijać własną serię. Jeśli ktoś chce przypomnieć sobie klasyczną trylogię, to pozostaje ona dostępna, naszym priorytetem jest jednak reboot, nad którym pracujemy. Liczymy się z przeszłością, ale nasz wzrok jest skierowany w przyszłość. |CDA|

Zdjęcie: Wikimedia Commons/ArnoldReinhold, CC BY-SA 3.0

# Od kart perforowanych do dysków twardych

Wykłada karty na stół: **Smuggler**

**Dziś, gdy korzystamy na co dzień z nośników pamięci o pojemnościach mierzonych w setkach gigabajtów lub terabajtach, gdy w kieszeniach nosimy pendrajwy i karty pamięci wielkości paznokcia, a w komputerach pracują dyski SSD – czy ktoś zastanawia się, jak to się zaczęło? Historia pamięci masowej jest dłuższa i bardziej złożona, niż wam się wydaje.**

**Dawno**, dawno temu, zanim jeszcze komukolwiek śniły się komputery, istniały już rozmaite mechaniczne urządzenia potrafiące wykorzystywać informacje zapisane na nośnikach pamięci. **Już w XVII wieku zbudowano automatyczne krosno. W 1804 Joseph Jacquard udoskonalił je, tworząc pierwsze programowalne urządzenie w dziejach techniki.** Jego wynalazek pobierał – za pomocą prostych mechanicznych czujników – dane z połączonych w pętlę papierowych kart perforowanych. Zmieniając te informacje, można było modyfikować istniejące wzory tkackie lub tworzyć zupełnie nowe.

Krosno automatyczne z widocznymi kartami perforowanymi połączonymi w pętlę.

Zdjęcie: domena publiczna

## Pianola zamiast AI

Mniej więcej ćwierć wieku później Siemion Korsakow pracujący w dziale statystycznym ministerstwa spraw wewnętrznych Rosji zorientował się, że **karty perforowane to doskonały sposób na archiwizowanie i przeszukiwanie rozmaitych danych** przydatnych w jego pracy. Skonstruował nawet kilka urządzeń, które nazwał „maszynami do porównywania idei". Ich zadaniem było przede wszystkim ułatwienie wyszukiwania informacji przechowywanych na kartach perforowanych. Wynalazca, jako idealista, udostępnił wszystkim swoje pomysły za darmo. W wydanej po francusku w roku 1832 książce proroczo opisał zaś możliwość stworzenia „dodatkowych wzmacniaczy ludzkiej inteligencji", czyli komputerów, a nawet sztucznej inteligencji (w postaci „intelektualnych maszyn", fr. *machines intellectuelles*). Przewidywał, że takowe konstrukcje pojawią się w nieodległej przyszłości i zrewolucjonizują świat. Niestety, jak mówi przysłowie, nikt nie jest prorokiem we własnym kraju. Koncepcje Korsakowa spotkały się z niezrozumieniem i drwinami, a skonstruowane maszyny nie wzbudziły zainteresowania urzędników, uważających zresztą całkiem słusznie, że będą one zabierać im pracę. Uprzykrzali więc wynalazcy życie, jak tylko mogli, skutecznie piętrząc przed nim rozmaite trudności. Korsakow w końcu miał dosyć jałowego użerania się z carską biurokracją. Machnął ręką i, ku uldze czynowników, zajął się... homeopatią, na czym zresztą zarobił bardzo konkretne pieniądze.

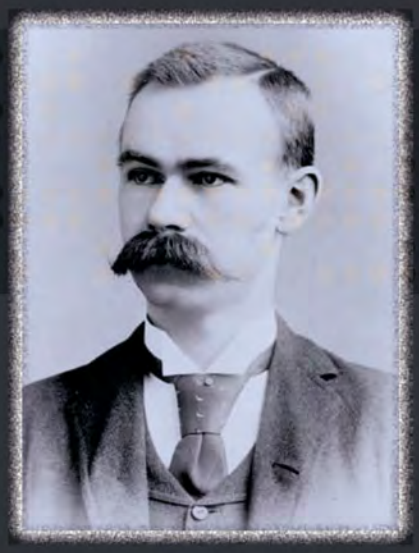
Siemion Korsakow – statystyk z zawodu, marzyciel z natury, homeopata z konieczności.

Zdjęcie: domena publiczna

Zdjęcie: Wikimedia Commons/Draconichiaro, CC BY-SA 4.0

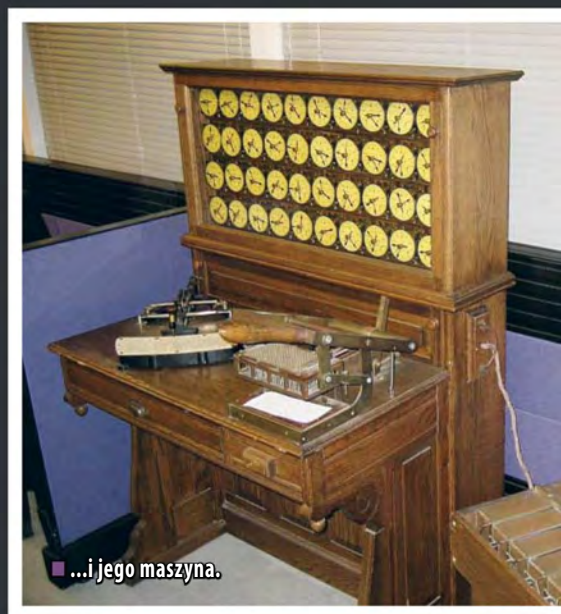
Pianola z widocznym mechanizmem sterującym i taśmą z programem. Na tej ostatniej niekiedy nadrukowywano słowa piosenki. Tak wynaleziono karaoke.

Zdjęcie: Domena publiczna



Herman Hollerith...

Zdjęcie: Wikimedia Commons/Adam Schuster, CC BY 2.0



...i jego maszyna.

Cóż, wtedy idea Rosjanina była jeszcze dla ludzkości zbyt odlotowa. Dla kart perforowanych znaleziono inne zastosowanie. Dużo większym zainteresowaniem niż koncepcje Korsakowa cieszył się wówczas **instrument zwany pianolą, rodzaj zautomatyzowanego fortepianu**. Dzięki przesuwającej się z góry na dół szerokiej papierowej karcie z wyciętymi otworami, z których każdy odpowiadał konkretnemu klawiszowi, na oczach zdumionej publiczności wynalazek ten sam grał. Było nawet widać, jak poruszają się uruchamiane specjalnym mechanizmem klawisze, a w obudowie wycięto specjalny otwór, aby można było obserwować przesuwającą się taśmę. A że nie było tu żadnych ograniczeń wynikających z liczby palców pianisty czy jego techniki, pianola zaskakiwała melomanów potężnym i rozbudowanym brzmieniem. Cóż, gdy wybitne jednostki marzyły o inteligentnych maszynach, społeczeństwo wolało efekciarskie zabawki. Tak to już jest...

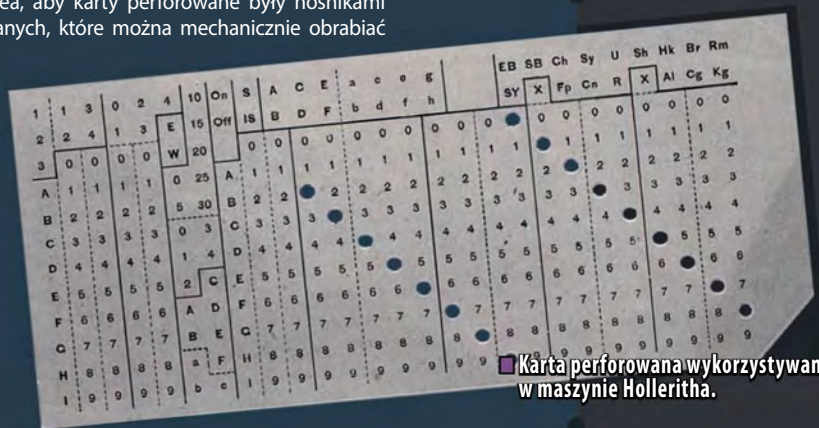
## Wiecie, że dużą rolę w rozwoju komputerów odegrali statystycy?

### To sprawa polityczna!

Idea, aby karty perforowane były nośnikami danych, które można mechanicznie obrabiać i przetwarzać, spotkała się z pozytywnym odzewem dopiero w roku 1887. Zawdzięczamy to Hermanowi Hollerithowi, młodemu Amerykaninowi zatrudnionemu w Biurze Statystycznym Stanów Zjednoczonych (zauważcie rolę, jaką w rozwoju komputeryzacji odegrali statystycy) oraz... polityce.

Otóż w USA co 10 lat przeprowadzano ogólnokrajowy spis powszechny. Problem w tym, że **zbieranie danych było bardzo żmudne, a ich kompilacja i przetwarzanie jeszcze żmudniejsze**. Wyniki spisu z roku 1880 dotarły do rąk polityków po prawie dwóch latach od jego zakończenia. Jako że kolejny, w 1890, miał zawierać znacznie więcej pytań, obawiano się niebezpodstawnie, że zanim jego wyniki zostaną przetworzone... odbędzie się kolejne badanie.

Tymczasem Hollerith w roku 1887 zbudował analogową maszynę liczącą, której zadaniem było uporządkowanie danych o umieralności ludności USA. Urządzenie to, wykorzystujące karty perforowane, wykonało niezbędne obliczenia w ciągu paru dni. A wcześniej kilkunastu urzędnikom zajmowało to jakieś trzy tygodnie wytężonej pracy. Przełożeni wynalazcy byli zachwyceni tą innowacją – rachmistrze już niekoniecznie.



Karta perforowana wykorzystywana w maszynie Holleritha.

Zdjęcie: domena publiczna

### Na kłopoty – HTM!

Gdy rząd USA ogłosił konkurs na „szybką metodę opracowania danych ze spisu powszechnego", Herman wyczuł swoją szansę. W przeciwieństwie do Korsakowa nie był jednak idealistą (ani homeopatą) i zamierzał na swoim pomyśle zarobić. **8 stycznia 1889 roku uzyskał patent na Hollerith Tabulating Machine, analogową maszynę licząco-analityczną.** W opisie czytamy: „to metoda sporządzania statystyk polegająca na zapisywaniu oddzielnych pozycji

statystycznych odnoszących się do jednostki za pomocą otworów lub kombinacji otworów wyciętych w arkuszach materiału nieprzewodzącego elektryczności (...) a następnie zliczaniu takich elementów statystycznych oddzielnie lub w połączeniu za pomocą liczników mechanicznych obsługiwanych przez elektromagnesy, których obwody są sterowane przez arkusze perforowane". Owe „arkusze materiału nieprzewodzące elektryczności" to po prostu prostokątne kawałki grubego papieru. Tak oto **narodziła się pierwsza współczesna karta perforowana**.

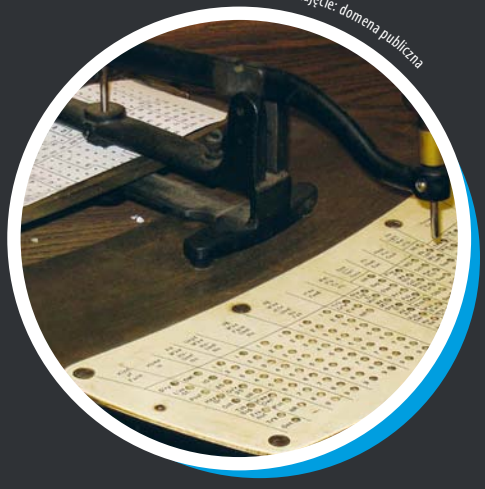
I idea, i maszyna zdały egzamin praktyczny celująco. Wszystkie dane ze spisu obrobiono w zaledwie kilka miesięcy. W owych czasach było to tempo wręcz niewiarygodne. Szybkość przetwarzania wynosiła jakieś dziesięć kart na minutę. Rząd USA był zachwycony, tym bardziej że wedle szacunków ówczesnych księgowych zaoszczędził na tym jakieś pięć milionów dolarów (czyli z grubsza 150 milionów współczesnych „zielonych"). Tyle wyniosłyby pensje tysięcy rachmistrzów latami kompilujących zebrane dane.

## TMC, czyli IBM

Nie wiem, ile z tych zaoszczędzonych rządowych dolarów skapnęło Hollerithowi, ale sumka była na pewno całkiem przyzwoita. Wynalazca został też nagrodzony tytułem doktora na uniwersytecie Columbia. Nie zasypiał gruszek w popiele i w 1896 roku założył Tabulating Machine Company (TMC) z kapitałem początkowym 100 tysięcy dolarów (jakieś 3 miliony dzisiejszych). Jego maszyny spisowe zakupione zostały przez rządy Rosji, Austrii, Kanady, Francji, Norwegii, Portoryko, Kuby i Filipin, a w 1910 z powodzeniem wykorzystano je przy kolejnym badaniu w USA. Hollerith sprzedał firmę w 1911 roku za blisko 2,5 miliona dolarów. Ta połączyła się z kilkoma podobnymi i przekształciła w Recording Company. **W 1924 zmieniła nazwę na International Business Machines Corporation.** Tak jest, to „Niebiescy" – IBM!

Karta perforowana wedle standardu IBM.

Zdjęcie: domena publiczna



Tak dziurkowało się karty do maszyny Holleritha.

czasu pojawiły się programowalne odmiany takich urządzeń, kolejnym logicznym krokiem było stworzenie dla nich zestawów instrukcji. Programy te zapisywano i wprowadzano do maszyn tak samo jak dane do przetworzenia – za pomocą kart.

Przyjrzyjmy się bliżej samym kartom. Istniały rozmaite ich standardy, ale najpopularniejszym był ten wprowadzony przez IBM w roku 1928. Nazwano go – proroczo? – IBM Computer Card (od angielskiego słowa *compute* – obliczać). Był to prostokąt o rozmiarach 7,35 x 3,25 cala ze skośnie ściętym lewym górnym rogiem. Skąd taki kształt? Żeby było jasne, gdzie karta ma górę i dół oraz w którą stroną jest odwrócona – dzięki temu znacząco zmniejszono prawdopodobieństwo włożenia jej do czytnika w niewłaściwy sposób.

Zanim pojawiły się komputery, kart perforowanych używano do programowania... krosien i instrumentów muzycznych.

## Karta perforowana

W 1924 roku karty perforowane stosowane były już powszechnie do zapisu informacji statystycznych przetwarzanych maszynowo. Potem zaczęto je wykorzystywać również jako nośniki danych w mechanicznych poprzednikach kalkulatorów – arytmometrach. Gdy z biegiem

Karta ta podzielona jest na 80 kolumn i 12 wierszy. (Właśnie dlatego wiele wczesnych wideoterminali komputerowych wyświetlało akurat 80 znaków w linii). **Teoretycznie da się na niej zapisać 960 (80 × 12) bitów informacji, czyli 120 bajtów**, ale tak gęsto podziurawiona karta rozpadłaby się w trakcie odczytu na strzępy. W praktyce więc zwykle utrwalano na jednej nie więcej niż 70-80 bajtów. Ale nawet wtedy karta, mająca zaledwie 0,18 mm grubości, wytrzymywała góra kilkanaście cykli odczytu.

## Dziurkujemy!

Do zapisywania danych używano maszyn zwanych dziurkarkami (ang. *key punch*). Początkowo były to urządzenia czysto mechaniczne, obsługiwane przez człowieka ręcznie wybijającego w karcie otwór po otworze, prawie jak za pomocą poczciwego dziurkacza biurowego.

### CZY WIESZ, ŻE...

**Załóżmy dla uproszczenia, że na 10 kartach perforowanych zapisujemy kilobajt danych. 10 kart ma grubość 1,8 mm. Zagadka: jaką wysokość miałby stos takich kart, gdyby zapisać na nich dane o objętości jednego terabajta? Odpowiedź: 1 TB to 1 073 741 824 KB. Mnożąc to przez 1,8 i dzieląc przez milion (by uzyskać wynik w kilometrach), otrzymujemy wartość... 1933 km. To nieco więcej, niż wynosi odległość z Warszawy do Barcelony liczona w linii prostej. Ustawiony w pionie, taki stos sięgałby 19-krotnie wyżej, niż wynosi umowna granica, za którą rozpoczyna się kosmos.**

Zdjęcie: domena publiczna

Początkowo dziurkowanie kart było niemal rękodziełem – tu widzimy keypuncherkę z wczesnych lat 40. XX wieku.

## CZY WIESZ, ŻE...

**Karty/taśmy perforowane jako pamięć masową wykorzystywano dość powszechnie jeszcze w latach 70. zeszłego wieku. Ba, aż do roku 2000 opierały się na nich wybory prezydenckie w USA! Głosowanie polegało na naciśnięciu w kabinie odpowiedniej dźwigni wybijającej – mechanicznie – w specjalnej karcie do głosowania otwór w miejscu odpowiadającym danemu kandydatowi. Po aferze związanej z nieprawidłowo opracowanym systemem kodowania danych i opisanymi w tekście problemami z odczytem – co spowodowało odrzucenie masy głosów jako nieważnych, a w efekcie konieczność ręcznego przeliczenia wszystkich oddanych na Florydzie – rozwiązanie to posłano na zasłużoną emeryturę.**

Potem proces ten usprawniono, tworząc coś, co przypominało maszynę do pisania. Użytkowniczka wstukiwała dane na klawiaturze, a mechanizm sam wybijał dziurki w odpowiednich miejscach karty. („Użytkowniczka", bo na stanowisko tzw. keypuncherek zatrudniano w ogromnej większości przypadków maszynistki – zawód niemal w 100% sfeminizowany. Jakiś czas później wklepywały one dane, używając klawiatur komputerowych. Dlatego właśnie te ostatnie mają praktycznie ten sam układ klawiszy co maszyny do pisania). Naciśnięcie Return powodowało automatyczne usunięcie karty z urządzenia i załadowanie kolejnej.

Tak „wydziarana" karta przechodziła specjalny test, sprawdzający, czy nie została uszkodzona lub błędnie wypełniona. Początkowo robiono to manualnie, potem wymyślono do tego celu maszynę, która znacząco przyspieszała i upraszczała proces. Po kontroli jakości nośnik dostarczany był wraz z innymi do sekcji czytników. (Stosik kart lubił się czasem rozsypać w trakcie transportu, co było horrorem – ułożenie ich we właściwej kolejności zajmowało sporo czasu).

## CZY WIESZ, ŻE...

**Aż do lat 90. XX wieku powszechnym w firmie IBM zwyczajem było używanie kart perforowanych (ich odwrotnych, niezadrukowanych stron) do tworzenia notatek podczas rozmaitych prezentacji i narad, ponieważ mieściły się w wewnętrznej kieszeni marynarki.**

W czytnikach karty przesuwane były pod szczotki przewodzące prąd, które zwierały się z metalowym dnem urządzenia w miejscu wyciętego w karcie otworu. Zamknięcie obwodu dawało logiczną jedynkę, brak sygnału – zero. **W bardzo sprzyjających warunkach dane odczytywano z prędkością rzędu 1,5 KB/s.** W praktyce transfer był znacznie wolniejszy, gdyż często trafiały się błędne odczyty wywołane specyfiką samej technologii – a to dziurka nie była w pełni wycięta, a to do czytnika dostawało się „konfetti", czyli skrawki kart, a to karta się blokowała... (Ciekawostka:

Z czasem proces dziurkowania kart znacznie zautomatyzowano. Oto keypuncher IBM-u z lat 50. XX wieku.

Zdjęcie: Wikimedia Commons/Ben Franske, CC BY-SA 4.0

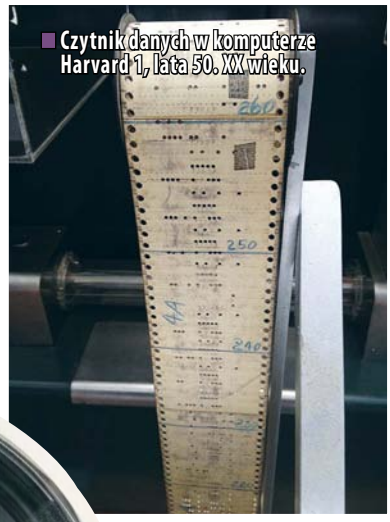
Pamięć masowa wymagała kiedyś równie masowego zapisywania danych.

Zdjęcie: domena publiczna

Zdjęcie: domena publiczna

Taśma papierowa była wygodniejsza od kart perforowanych, ale oferowała sporo niższy transfer danych.

Zdjęcie: Wikimedia Commons/Arnold Reinhold, CC BY-SA 3.0



Czytnik danych w komputerze Harvard 1, lata 50. XX wieku.

Zdjęcie: Wikimedia Commons/Arnold Reinhold, CC BY-SA 3.0

każda z nich wyposażona była w rodzaj „sumy kontrolnej" pozwalającej sprawdzić, czy dane zostały poprawnie odczytane).

Równolegle dość chętnie wykorzystywano papierową taśmę perforowaną. Była poręczniejsza w transporcie i nie mogła się rozsypać. Tyle że z kolei lubiła się zrywać, bo była bardzo cienka i dość wąska (zwykle 3-5 cm). By to ograniczyć, zmniejszono tempo przesuwania jej w czytniku, co wraz z niewielką pojemnością (metr takiej taśmy to ok. 250 bajtów) sprawiało, że odczyt danych był znacznie wolniejszy niż z kart. Przez lata oba standardy funkcjonowały obok siebie – w przypadku niewielkich ilości danych wybierano taśmy.

Standardowy krążek taśmy magnetycznej IBM-u wykorzystywanej w komputerach.

## Włóż kartę do komputera

Jest rzeczą oczywistą, że w pierwszych komputerach jako masową pamięć wymienną wykorzystywano właśnie karty perforowane. Były sprawdzone, tanie, szybkie (na miarę tamtych czasów), łatwo dostępne, nietrudne w przechowywaniu i dość niewrażliwe na czynniki zewnętrzne. Ich wielką zaletą był też fakt, że mogły być używane zarówno jako nośnik wejściowy, jak i ten, na którym zapisywane były rezultaty działania programu przetwarzającego. Uzyskane wyniki można było więc natychmiast po wygenerowaniu przez komputer wykorzystać jako kolejne dane wejściowe i obrabiać dalej.

**Pierwszym „komputerem", który mógł korzystać z kart perforowanych, była XIX-wieczna mechaniczna maszyna analityczna Babbage'a.** Co prawda konstrukcja ta nigdy nie powstała, ale w swoich planach wynalazca opisał, że instrukcje i dane miały być wprowadzane do niej za pomocą dwóch rodzajów dziurkowanych kart. Te mniejsze określały operacje do wykonania, a większe zawierały dane do przetworzenia. Mechaniczny komputer Z1, skonstruowany około 1936-1937 roku przez Konrada Zuse (jednego z zupełnie zapomnianych pionierów informatyki), wykorzystywał do transmisji danych taśmę perforowaną. Czytniki kart podłączono natomiast do ENIAC-a – jednego z pierwszych na świecie komputerów elektromechanicznych. Co nie znaczy, że nie było dla takich nośników żadnej alternatywy.

## Taśma magnetyczna

Ten wynalazek jest stosunkowo młody. Taśma magnetyczna została po raz pierwszy opatentowana przez niemieckiego inżyniera Fritza Pfleumera w 1928 roku. Ale już wcześniej, w 1898, Valdemar Poulsen wynalazł tzw. drut magnetyczny i urządzenie zwane telegrafonem (rodzaj prymitywnej automatycznej sekretarki), które potrafiło dokonywać zapisu niedługiej rozmowy telefonicznej. Pfleumer, pokrywając papierową taśmę sproszkowanym tlenkiem żelaza, po prostu twórczo rozwinął ideę Poulsena. (Dlatego zresztą w 1938 unieważniono patent Pfleumera). Taśma była zdecydowanie wygodniejsza od drutu, a z uwagi na jej długość można było na niej zapisać znacznie więcej informacji.

**Czytniki taśm magnetycznych zostały po raz pierwszy wykorzystane do zapisu danych w 1951 roku**, w UNIVAC-u I, pierwszym na świecie elektronicznym komputerze ogólnego przeznaczenia. Stał się on sławny, gdy w 1952 w czasie wyborów prezydenckich wskazał – jeszcze przed zamknięciem lokali wyborczych, na podstawie już zebranych informacji – na zwycięstwo prezydenta Dwighta Eisenhowera, bardzo trafnie prognozując końcowy wynik. (Większość analityków i komentatorów stawiała wtedy na kontrkandydata). Jako nośnik wykorzystano w UNIVAC-u taśmę o szerokości pół cala nawijaną na szpule. Dzięki zastąpieniu papierowego

Pamięć bębnowa – bezpośredni przodek dysków twardych – powstała już w roku 1932.

Programy na kasecie. To już lata 80. XX wieku.

Zdjęcie: Wikimedia Commons/ProhibitOnions, CC BY-SA 3.0

podkładu warstwy magnetycznej nylonem radykalnie wzrosła odporność na zrywanie, co z kolei przełożyło się na większą prędkość, z jaką taśma mogła przesuwać się w czytniku. Dostępne były różnej długości taśmy – najpopularniejsze były 2400 i 4800 stóp, z szybkością transmisji danych rzędu 0,9 KB/s.

### 175 MB!

Późniejszy standard wprowadzony przez IBM, czyli półcalowa taśma o dziewięciu ścieżkach i długości 3600 stóp, **umożliwiała zapis niewiarygodnej wtedy ilości danych – aż 175 MB. Niestety oferowała do nich jedynie sekwencyjny dostęp**, a więc musiała być nieustannie przewijana w tę i we w tę, by komputer znalazł potrzebne mu informacje. Wyobraźcie sobie grubą encyklopedię, którą – poszukując na przykład stu różnych haseł – trzeba za każdym razem kartkować od początku, aż natraficie na to, co was interesuje, zamiast po prostu sprawdzić numer strony w indeksie.

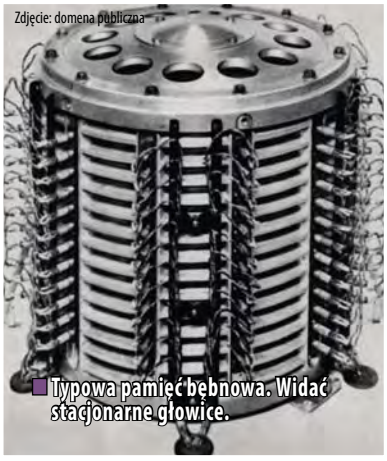
Taśmy były więc dobre do archiwizacji danych, ale jako pamięć masowa do bieżącej pracy sprawdzały się średnio. Tym niemniej wykorzystywano je w komputerach typu mainframe do końca lat 70. XX wieku. W latach 80. przeżyły renesans, gdy pojawiły się pierwsze domowe ośmiobitowce. (Kaseta z grami – kto ze zgredów jej nie pamięta?). W międzyczasie powstało jednak coś lepszego.

### Wirujące bębny

Już w 1932 roku genialny wiedeński inżynier samouk Gustav Tauschek skonstruował tzw. pamięć bębnową. (Warto wiedzieć, że ma on też na koncie sporo pomysłów związanych z ulepszaniem technologii dziurkarek do kart; firma IBM zakupiła od niego aż 169 patentów! Opracował też kompletny system księgowości oparty na kartach perforowanych, a w 1928 zbudował pierwszą, analogową maszynę do OCR, czyli optycznego rozpoznawania znaków). Wtedy oczywiście nawet on nie przewidywał, jakie zastosowanie znajdzie w przyszłości jego wynalazek. Po prostu chciał stworzyć urządzenie do szybkiego, precyzyjnego zapisu i odczytu sygnałów analogowych – czyli po prostu nagrywania i odtwarzania dźwięku – gdyż nie satysfakcjonowały go osiągi ówczesnych rejestratorów i magnetofonów.

W swojej najbardziej podstawowej formie **pamięć ta jest po prostu metalowym bębnem lub cylindrem pokrytym ferromagnetycznym nośnikiem danych**. Wzdłuż osi bębna biegnie rząd nieruchomych głowic odczytująco-zapisujących – po jednej dla każdej ścieżki, dzięki czemu nie muszą przemieszczać się na inną, jak w dysku twardym, aby znaleźć dane. Stąd szybkość dostępu takiej pamięci definiowana jest właściwie tylko przez prędkość, z jaką wiruje nośnik. Prototyp Tauscheka z bębnem o długości 20 cm i średnicy 10 cm mógł przechowywać na całej powierzchni ok. 62,5 KB.

Zdjęcie: domena publiczna



Typowa pamięć bębnowa. Widać stacjonarne głowice.

### Od ABC do IBM

Inżynierowie dość szybko zorientowali się, że to urządzenie może mieć mnóstwo innych zastosowań. Nas interesuje tylko jedno. I zdziwicie się, bo **zaledwie 10 lat później wynalazek Tauscheka znaleźć można już było w tzw. komputerze Atanasoffa-Berry'ego**, zwanym potocznie ABC (od *Atanasoff-Berry Computer*). Pamięć bębnowa ABC przechowywała ok. 3000 bitów (ok. 370 bajtów).

Wynalazkiem tym zainteresował się wtedy wywiad Marynarki Wojennej Stanów Zjednoczonych – sekcja „łamaczy kodów" – czego efektem była stworzona przez firmę ERA udoskonalona pamięć bębnowa, wykorzystana w komputerze ATLAS-I z 1950 roku. Bęben miał 16 cali długości, wirował z szybkością aż 12 500 rpm (obrotów na minutę) i zawierał 40 ścieżek. Po jakimś czasie cały projekt trafił także w ręce cywili. ATLAS został wtedy przemianowany na ERA 1101, a potem, w 1956, na UNIVAC 1101. Jego pamięć bębnowa miała wówczas pojemność ok. 22 KB.

Wcześniej jednak, w 1953, IBM stworzył **pierwszy komercyjny komputer w historii – model 650. Każdy, kto dysponował kwotą pół miliona ówczesnych dolarów, mógł go sobie kupić**, postawić w pokoju (pod warunkiem, że był to naprawdę duży pokój) i cieszyć się jego niesamowitymi możliwościami, w tym pamięcią bębnową o pojemności ok. 8,5 KB.

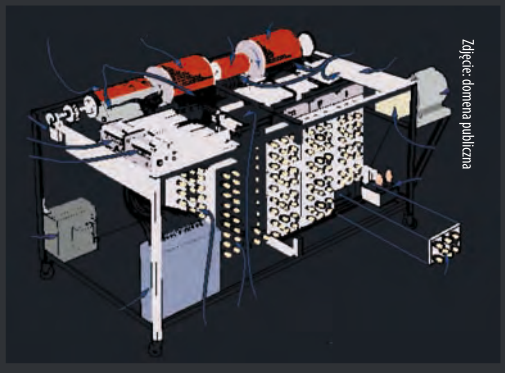
»

Zdjęcie: Wikimedia Commons/Hans_Haase, CC BY-SA 4.0

### CZY WIESZ, ŻE...

**Specjalne taśmy magnetyczne w standardzie DDS (Digital Data Storage) do dziś wykorzystywane są w wielu instytucjach do tworzenia kopii zapasowych danych. W 2009 roku kaseta DAT-320 umożliwiała nagranie do 160 GB (lub nawet 320 GB w przypadku kompresji) z szybkością 12 MB/s. Istnieją też znacznie pojemniejsze taśmy w standardzie Linear Tape Open, pozwalające na zgranie do 18 TB (a po kompresji nawet 40 TB) z transferem rzędu 300 MB/s. Sama taśma to koszt kilkuset złotych, ale za nagrywarkę trzeba zapłacić 15-20 tysięcy.**

Zdjęcie: domena publiczna



Komputer ABC z zaznaczoną na czerwono wbudowaną pamięcią bębnową.

### CZY WIESZ, ŻE...

**W 1968 roku IBM stworzył do mainframe'owego komputera model 360 specjalną przystawkę – czytnik taśm magnetycznych zdolny zapisać lub odczytać dane odpowiadające stu stronom książki (nieco ponad 200 KB) w ciągu sekundy. Taśma poruszała się tam z prędkością aż 200 cali (ok. 5 m) na sekundę. Cena – ok. 55 tysięcy dolarów. Produkt ten można też było wynająć od IBM-u, płacąc jakieś 1700 dolarów za miesiąc.**

Zdjęcie: Wikimedia Commons/Erik Pitt, CC BY 2.0

Zdjęcie: domena publiczna

UNIVAC I, pierwszy komputer z wbudowanym czytnikiem taśm magnetycznych, rok 1951.

Zdjęcie: Wikimedia Commons/Cushing Memorial Library and Archives, Texas A&M, CC BY 2.0

IBM 650 z wbudowaną pamięcią bębnową. Na owe czasy to była całkiem nieduża maszyna.

## Bębny na bok!

Dlaczego pamięć bębnowa nie przyjęła się jako powszechny standard? Cóż, przyczyna jest dość trywialna – **wysokie koszta w przeliczeniu na jeden bajt. Pamięć taka była też bardzo wrażliwa na zmiany wymiarów bębna wywołane wahaniami temperatury**. W związku z tym do poprawnej pracy wymagała zwykle pomieszczenia, w którym utrzymywane były określone warunki.

Taśma magnetyczna w czytnikach komputerowych poruszała się z prędkością do 5 m/s.

Problem ten rozwiązano w późniejszych modelach, stosując tzw. głowice latające zamiast stacjonarnych – w czasie pracy bębna unosiły się nad nim na poduszce powietrznej, jakieś 2,5 mikrometra nad jego powierzchnią. Przełożyło się to jednak na wzrost kosztów produkcji. Tym niemniej do połowy lat 50. XX wieku ten rodzaj pamięci masowej miał się dobrze. Wtedy jednak nadeszły HDD, czyli dyski twarde.

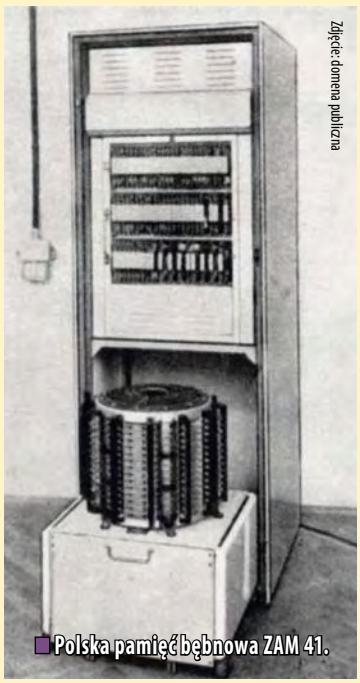
## Czas twardzieli

Gdybyście wpadli na dziwaczny pomysł zakupu dysku twardego o pojemności 5 MB w 1956 roku, musielibyście zapłacić za niego równowartość współczesnych dwóch milionów złotych. Dziś za tę kwotę moglibyście nabyć jakieś 5000 egzemplarzy Seagate'a Barracudy 4 TB, co dałoby wam do dyspozycji 20 tysięcy terabajtów (20 petabajtów)(*).

Inżynierowie to specyficzny rodzaj ludzi – nigdy nie są zadowoleni z tego, co już stworzyli, i ciągle kombinują, jak by to udoskonalić albo w ogóle zastąpić czymś lepszym. Nic więc dziwnego, że w latach 50. XX wieku wielu z nich kręciło nosem na pamięć bębnową, wytykając jej rozmaite wady. Od dość złożonej konstrukcji (kilkanaście/kilkadziesiąt głowic), poprzez wrażliwość na warunki zewnętrzne, po duże rozmiary. Popatrzcie tylko na serce tego rozwiązania – bęben pamięci. Toż to nic innego jak lufa karabinu wedle popularnej wojskowej definicji: „nagwintowany słup powietrza oblany cienką warstwą metalu". Gdy coś takiego zamyka się w obudowie, de facto umieszcza się w niej właśnie głównie powietrze. Sam nośnik danych – czyli nieco tworzywa sztucznego pokrytego warstwą magnetyczną – zajmuje tylko drobny ułamek wykorzystywanego miejsca. A gdy potrzeba zwiększyć pojemność, trzeba dołożyć kolejne bębny. Te zwykle były duże bądź bardzo duże, a kilka takich zamontowanych obok siebie sprawiało, że przystawki z pamięcią tego typu były zawalidrogami – nawet w czasach, w których coś rozmiaru fiata 126p uważano za urządzenie przenośne.

### CZY WIESZ, ŻE...

**W Polsce wyprodukowano wiele egzemplarzy pamięci bębnowej. Pierwsze powstały w latach 1957-1958 na potrzeby komputerze EMAL-2. Bęben miał pojemność 4,25 KB. W 1960 roku model zamontowany w komputerze XYZ mieścił 300 tysięcy bitów, czyli 37,5 KB.**



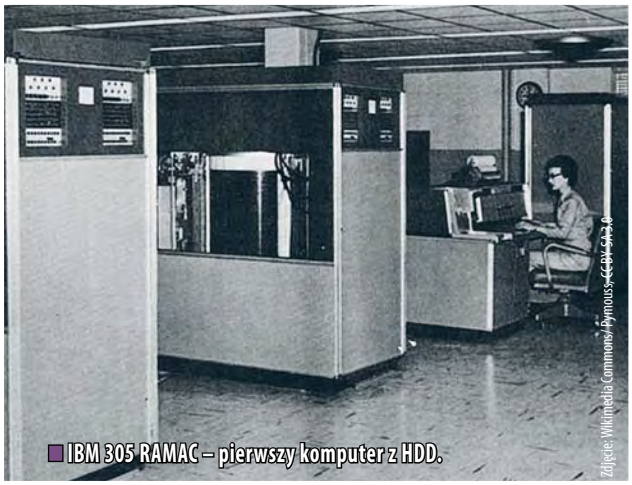
Zdjęcie: domena publiczna

Polska pamięć bębnowa ZAM 41.

*(*) Jak myślicie, wystarczyłoby to do zapisania kopii całego internetu? Zdecydowanie nie – na to obecnie potrzeba aż... 74 tysięcy petabajtów, czyli 74 zetabajty. A z każdą chwilą danych w sieci jest więcej i więcej.*

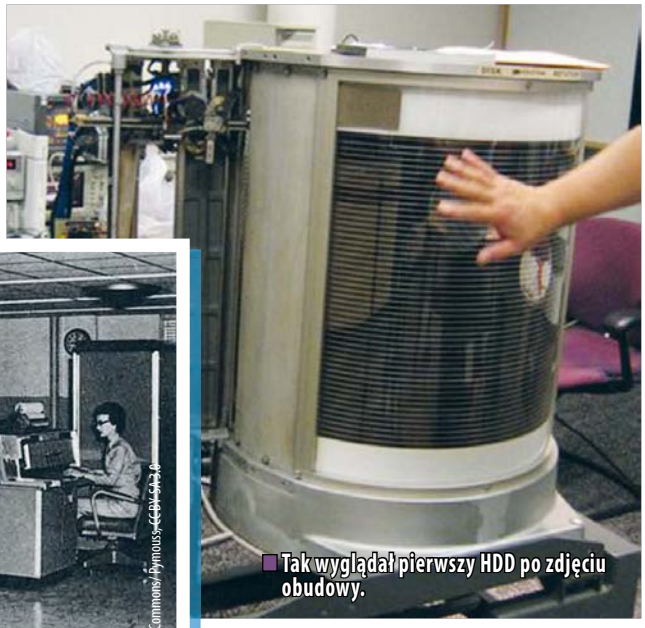
## CZY WIESZ, ŻE...

**Po wygranym w 1973 roku wieloletnim procesie przeciwko twórcom ENIAC-a John Atanasoff został formalnie uznany za wynalazcę elektronicznego komputera.**



IBM 305 RAMAC – pierwszy komputer z HDD.

Zdjęcie: Wikimedia Commons/Pymouss, CC BY-SA 3.0



Tak wyglądał pierwszy HDD po zdjęciu obudowy.

Zdjęcie: Wikimedia Commons/vnunet.com, CC BY-SA 2.5

## Rozwińmy ten bęben!

„A gdyby tak te bębny rozprostować?", kombinowało w 1956 roku kilku łebskich konstruktorów z IBM-u. Tak narodził się dysk twardy będący – wręcz dosłownie – rozwinięciem pamięci bębnowej.

To wersja skrócona. W praktyce w firmie od kilku lat ciężko pracował nad tym 50-osobowy zespół inżynierów pod kierownictwem Reynolda Johnsona. Dokładnie **4 września 1956 roku pokazano efekt tych wysiłków – IBM 350 Disk Storage Unit, pierwszy na świecie dysk twardy** (będący częścią mainframe'owego systemu IBM 305 RAMAC). Było to ważące tonę urządzenie wielkości sporej szafy, zawierające pięćdziesiąt 24-calowych (610 mm) dysków pokrytych nośnikiem magnetycznym, wirujących z prędkością 1200 rpm. Ich łączna pojemność to jakieś 5 MB. (Gęstość upakowania informacji to około 100 bajtów na $cm^2$). Do tego oczywiście dochodziła elektronika, a także... mała sprężarka powietrza, gdyż mechanizmy tego wynalazku były pneumatyczne.

Dane z talerzy odczytywane były przez dwie – na całe HDD – głowice poruszane serwomotorami. Średni czas dostępu do losowej ścieżki wynosił 600 ms, a **szybkość transmisji danych – ok. 8 KB/s**. Za urządzenie trzeba było zapłacić około 50 tysięcy dolarów (równowartość pół miliona współczesnych „zielonych"!), co dawało 10 tysięcy dolarów za megabajt. System IBM RAMAC 305 z takim dyskiem twardym można było nabyć za 160 tysięcy dolarów (czyli odpowiednik dzisiejszej kwoty 1,63 miliona) lub wydzierżawić za 3200 dolarów miesięcznie. Drogo? Chyba nie, bo w latach 1956-1961 koncern sprzedał ponad tysiąc komputerów IBM 305 RAMAC wyposażonych w taką pamięć. Jeśli komuś 5 MB nie wystarczało, mógł podłączyć do 305 aż cztery takie HDD naraz.

**Pojemność tego dysku mogła być dwukrotnie większa, ale sprzeciwił się temu... dział marketingu.** Twierdził, że firmy nie będą chciały przepłacać, kupując urządzenie oferujące „absurdalną i niemożliwą do wykorzystania" ilość miejsca na dane. 5 MB było bowiem odpowiednikiem około 65 tysięcy kart perforowanych IBM-u. Cóż, szybko okazało się, że to jednak nie aż tak dużo, więc już w styczniu 1959 roku firma ogłosiła, że podwaja pojemność swojego HDD.

## Świetny interes!

Pozwolę teraz sobie na dłuższą, ale konieczną dygresję. **Początkowo idea HDD bardzo nie spodobała się szefostwu IBM-u, które nakazało wstrzymanie prac nad tym projektem.**

## CZY WIESZ, ŻE...

**Pierwsze dyski twarde były tak wrażliwe na warunki panujące w otoczeniu, że nie tylko zalecano użytkownikom umieszczanie ich w pomieszczeniach z klimatyzacją, ale także zakazywano tam palenia i wstępu osobom zbyt mocno skropionym perfumami czy wodą kolońską!**

## CZY WIESZ, ŻE...

**Pomimo upływu czasu współczesne dyski twarde wciąż działają na dokładnie tej samej zasadzie co IBM 350 z 1956 roku.**

(Inżynierowie nie posłuchali polecenia i nadal po cichu robili swoje). Dlaczego? Obawiano się – całkiem słusznie zresztą – że dyski twarde doprowadzą do wycofania z powszechnego użytku kart perforowanych. A sprzedaż tych ostatnich generowała w tym czasie 20% przychodów IBM-u i aż 30% jego zysków.

Decyzję o kontynuowaniu prac nad HDD przeforsował ówczesny szef korporacji mimo oporu rady dyrektorów. Jak widać, prawdziwi biznesmeni potrafią myśleć perspektywicznie i sięgać wzrokiem dalej niż do najbliższego bilansu rocznego. Był to strzał w dziesiątkę. Sprzedaż komputerów z dyskami twardymi okazała się dla firmy żyłą złota. Tym bardziej że **wykorzystując swą monopolistyczną pozycję, IBM narzucał marże rzędu... 1000-2000%!** Przykładowo cena detaliczna dysku twardego IBM 1311 z 1962 wynosiła 27 tysięcy dolarów, podczas gdy koszt produkcji szacowano na około 1700 dolarów. Poza tym sprzedając HDD hurtowo, IBM robił to po cenie detalicznej – bo kto monopoliście zabroni?

Oczywiście innym firmom – na przykład powstałemu w 1961 Memoreksowi, produkującemu początkowo taśmy magnetofonowe – krociowe zyski osiągane przez IBM były nie w smak. Nic dziwnego, że konkurencja chciała wykroić z tego tortu jakiś kawałek dla siebie. W 1966 Memorex

## CZY WIESZ, ŻE...

**W 1984 roku komputer RAMAC 305 z dyskiem twardym został uznany przez Amerykańskie Stowarzyszenie Inżynierów Mechaników za jeden z punktów zwrotnych w historii inżynierii.**

jako pierwszy niezależny producent stworzył własny dysk twardy, model 630 kompatybilny z systemami IBM-u. Nowy produkt był zresztą doskonalszy, bo dzięki kilku innowacjom (na przykład zmienionemu systemowi napędu głowic) nieco skrócono czas dostępu do danych. Memorex musiał wliczać w koszty opłatę patentową dla IBM-u, a mimo to sprzedawał swoje HDD za połowę kwoty, jaką za podobny produkt życzył sobie niebieski konkurent. Oczywiście zainteresowanie tak tanimi dyskami było spore, co zachęciło inne firmy do wejścia na ten rynek. W efekcie ceny HDD zaczęły szybko spadać.

Zdjęcie: Wikimedia Commons/ArnoldReinhold, CC BY-SA 3.0

IBM 1311 – dużo mniejszy, szybszy i pojemniejszy niż pierwszy HDD.

głośnym echem odbiło się w branży grupowe odejście dwunastu konstruktorów – nazwanych „gniewną dwunastką" – którzy błyskawicznie stworzyli konkurencyjną firmę Information Storage Systems (ISS).

Dwa lata później niejaki Alan Shugart – o którym pisałem w moim artykule poświęconym narodzinom dyskietki (CDA 12/2021) – też zwolnił się z pracy w IBM-ie. Po paru latach spędzonych w Memoreksie, gdzie był jednym z wiceprezesów, postawił na własny biznes. Stworzył w 1973 roku firmę Shugart Associates produkującą napędy dyskietek. W 1977 roku sprzedał ją Xeroksowi, a w 1979 założył kolejną, Shugart Technology, specjalizującą się w HDD. Kiedy Xerox oprotestował jej nazwę jako zbyt podobną do poprzedniej, biznesmen zmienił ją na Seagate Technology. Ale nie wybiegajmy już teraz tak daleko w przyszłość i wróćmy do przełomu lat 50. i 60.

## Szybciej, więcej, lepiej!

Wykorzystując zdobyte doświadczenia, w 1961 roku IBM tworzy HDD oznaczony jako 1301. Model ten został zaprojektowany do użytku z komputerami mainframe. Jest znacznie doskonalszy od poprzednika. **Ma rozmiar „tylko" niedużej lodówki i zawiera 25 talerzy zamiast 50, a jego pojemność to aż 28 MB.** Do tego każdy z talerzy wirujących z prędkością 1800 rpm ma już własną głowicę, dzięki czemu udało się aż trzykrotnie skrócić czas dostępu do danych w porównaniu z modelem 350. Transfer odbywał się z szybkością ok. 80 KB/s. Dysk ten można było zakupić za 115 tysięcy dolarów lub wydzierżawić za 2100 dolarów miesięcznie. (Pomnóżcie to sobie mniej więcej przez dziewięć, aby uzyskać równowartość w dzisiejszych „zielonych"). Dwa lata później pojawia się jego ulepszona wersja, model 1302. Ma aż czterokrotnie większą pojemność, nieco krótszy czas dostępu (160 ms zamiast 180) i dwukrotnie szybszy transfer.

W 1964 roku powstał IBM 2310. **Był to pierwszy w historii dysk twardy o wymiennych talerzach.** Do jego napędu można było włożyć specjalne kartridże zawierające sześć talerzy wirujących z prędkością 1500 rpm, o łącznej pojemności rzędu 7,5 MB. Średni czas dostępu wynosił 85 ms, a prędkość transmisji danych – 156 KB/s. Wymiana kartridży była szybka i w miarę nieskomplikowana, więc można było mieć ich wiele i w razie potrzeby podmieniać bez potrzeby kupowania kolejnych napędów HDD. W sumie była to taka megadyskietka rozmiaru małej walizki.

> Pierwszy dysk twardy ważył tonę, miał pojemność 5 MB i kosztował równowartość dzisiejszych dwóch milionów złotych.

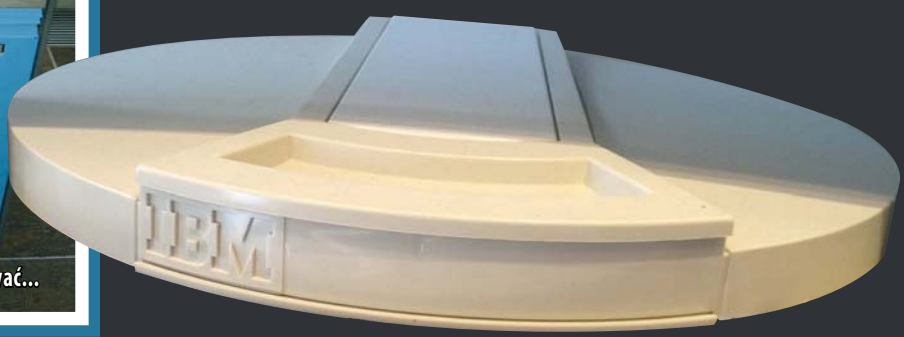
## Idź na swoje, młody człowieku!

Widząc, co się dzieje, bardziej przedsiębiorczy inżynierowie zajmujący się dyskami twardymi w IBM-ie doszli do wniosku, że zamiast tyrać na etacie, sensowniej będzie iść na swoje i nie dzielić się zyskami z korporacją. W 1967 roku

Zdjęcie: Wikimedia Commons/ Deep silence, CC BY 2.5

Pojemność dysku IBM 2315 można było regulować...

...za pomocą takich wymiennych kartridży.




Zdjęcie: Wikimedia Commons/ArnoldReinhold, CC BY-SA 3.0

Na kolejny przełom trzeba było czekać do roku 1970, gdy pojawił się dysk **IBM 3330 z systemem korekcji błędów**. Potrafił znaleźć i oznaczyć uszkodzone sektory na swoich talerzach, co znacząco podniosło niezawodność pracy i bezpieczeństwo danych. Model ten miał rozmiary pralki automatycznej i budowę modułową. Pojedynczy moduł zawierał jedenaście 14-calowych talerzy wirujących z prędkością 3600 rpm i mieszczących w sumie 100 MB danych. A teraz uwaga – moduły dało się ze sobą łączyć, a razem mogło pracować ich aż 16, więc w teorii można było mieć dysk twardy o pojemności ponad 1,5 GB. Jak na tamte czasy – kosmos. (Identycznie skomentować można cenę takiego zestawu...). Średni czas dostępu wynosił tylko 30 ms, a szybkość transmisji – około 800 KB/s. Dwa lata później w kartridżu było już tylko pięć talerzy przy tej samej pojemności, a w 1974 ją podwojono.

## Mów mi „wuju"!

W 1973 roku IBM pokazał światu nowy model HDD, 3340, składający się z dwóch wymiennych segmentów o pojemności 30 MB każdy(**). W efekcie dostał przydomek „Winchester", bo rozmiłowanym w broni Amerykanom skojarzyło się to ze słynnym karabinem noszącym oznaczenie 30-30. Nazwa o tyle trafna, że konstrukcja faktycznie była iście „wystrzałowa". Dyski te miały głowice odczytująco-zapisujące nowej generacji, co pozwoliło na niemal dwukrotne zmniejszenie odległości od wirujących talerzy (do zaledwie 45 mikrometrów) przy średnim czasie dostępu wynoszącym 25 ms. I choć model ten rozmiarami nadal przypominał pralkę automatyczną, wykorzystane w jego budowie rozwiązania stały się odtąd **obowiązującym przez blisko 20 lat standardem dla dysków twardych**. Stąd praktycznie każdy, który powstał po nim, aż do początków lat 90. XX wieku, mógł mówić do Winchestera „tato". A w ostateczności „wuju".

W 1979 roku „Niebiescy" pokazali HDD IBM 3370, w którym głowice poruszały się już zaledwie 32 mikrometry nad powierzchnią talerzy, a do tego miały znacznie mniejszy rozmiar i większą czułość niż w poprzednich modelach. Pozwoliło to aż dwukrotnie zwiększyć upakowanie danych – do 3 MB/cm$^2$. (Pamiętacie jeszcze, ile wchodziło na taką powierzchnię w sprzęcie z 1956? Swoją drogą, obecnie można zmagazynować na niej jakieś... 70 GB). Dzięki temu oraz siedmiu talerzom o średnicy 14 cali dysk miał całkiem współcześnie brzmiącą pojemność – 571 MB. **Wykorzystujący podobną technologię model 3380 wprowadzony w 1981 roku oferował już 1 GB.** Warto tu zaznaczyć, że produkowana przez ponad 15 lat rodzina dysków 3380 należy do najbardziej udanych produktów w historii IBM-u.

IBM 3380 (o pojemności 1 GB) z roku 1981.

Zdjęcie: Wikimedia Commons/ArnoldReinhold, CC BY 2.5

Seagate ST-225 o pojemności 20 MB, jeden z pierwszych współczesnych HDD.

Zdjęcie: Wikimedia Commons/Jailbird, CC BY-SA 2.0 DE

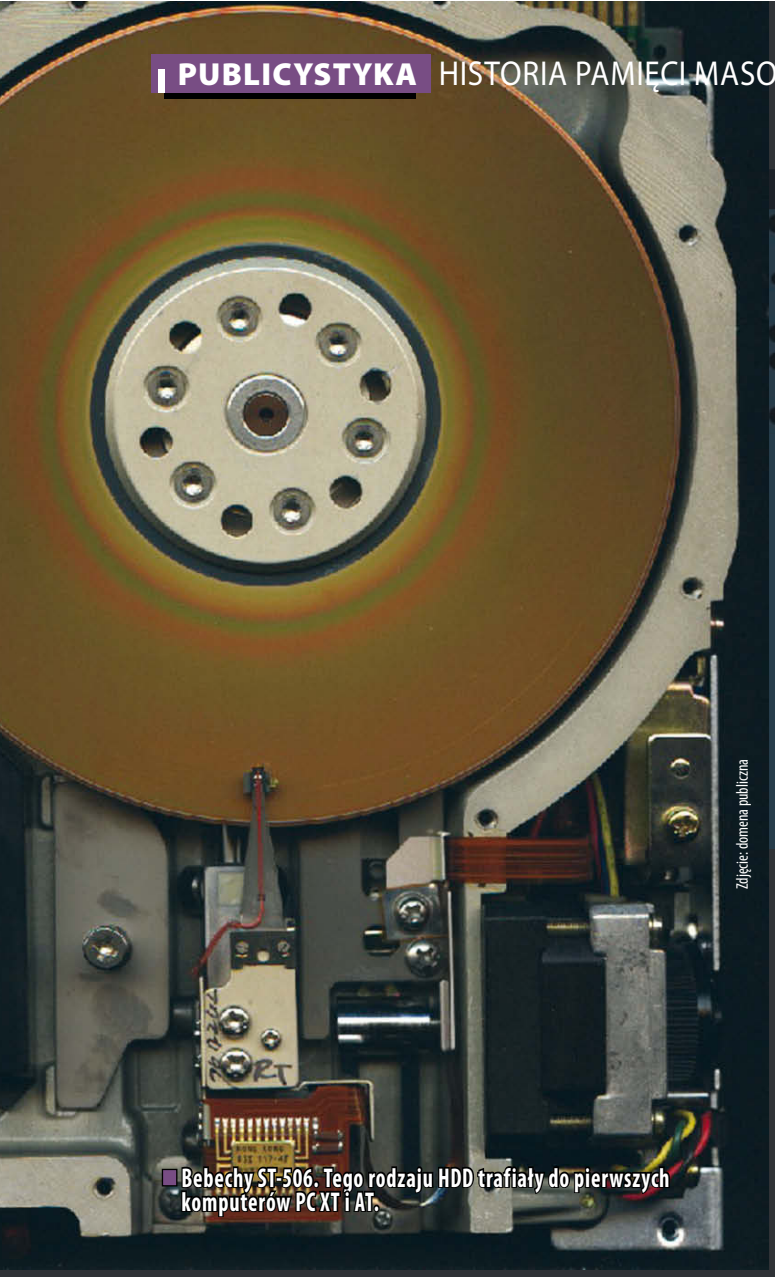
## Rozmiar ma znaczenie!

Tu akurat – mały rozmiar. IBM wprawdzie zauważył na początku lat 80. XX wieku, że poza mainframe'ami jest też popyt na komputery osobiste – w końcu to on stworzył pierwszego peceta (CDA 11/2016) oraz wtopił z PC Juniorem (CDA 07/2021) – ale w przypadku HDD wyraźnie się zagapił. „Zanim IBM wszedł na rynek dysków o mniejszych gabarytach, konkurenci byli daleko przed nim", przyznaje David Bennett, inżynier, który pracował w dziale pamięci masowych od 1959 roku. „Niebiescy" spokojnie konstruowali kolejne szafki pełne 14-calowych

## CZY WIESZ, ŻE...

**Cena jednego megabajta na HDD wynosiła w 1956 roku około 400 tysięcy złotych. (Przeliczam ówczesne dolary na dzisiejsze, a te na złotówki po kursie 4 złote za dolara). Obecnie koszt jednego GIGAbajta na dysku twardym to w Polsce jakieś 12 groszy (jako punkt odniesienia przyjąłem model 4 TB popularnego producenta). Wychodzi z grubsza na to, że współcześnie płacimy za megabajt PONAD TRZY MILIARDY razy mniej.**

*(**) Niektóre źródła podają, że jeden z modułów był niewymienny. Nie wierzcie im. Za to prawdą jest, że istniały też moduły o pojemności 70 MB.*



Zdjęcie: domena publiczna

Bebechy ST-506. Tego rodzaju HDD trafiały do pierwszych komputerów PC XT i AT.

Zdjęcie: Wikimedia Commons/Pymouss, CC BY-SA 3.0

W pierwszych modelach tych kart pamięci ukryto miniaturowe HDD!

talerzy do komputerów mainframe, a szczytem „miniaturyzacji" był dla nich model o pojemności 64 MB – IBM 62PC zwany „Piccolo" (czyli „maluch"), który rozmiarami przypominał plecak. W tym czasie świat się zmieniał...

Alan Shugart niewątpliwie był fanem powiedzonka „małe jest piękne". W 1975 roku opracował pierwszy napęd dyskietek 5,25", posyłając w ten sposób na śmietnik historii dyskietkę 8". Pięć lat później znów zaskoczył wszystkich, prezentując miniaturowy – jak na tamte czasy – HDD Seagate ST-506. Sprzęt miał śmieszną nawet wtedy pojemność – zaledwie 5 MB, czyli dokładnie tyle samo co pierwszy dysk twardy w historii. Był od niego jednak jakieś 500 (!) razy lżejszy i dużo, dużo mniejszy, bo rozmiarami – może poza grubością – tylko trochę przewyższał stację dysków 5,25". Wedle oryginalnej instrukcji mierzył 8 x 5,75 x 3 cale, a ważył zaledwie 2,1 kg. W jego wnętrzu wirowały tylko dwa talerze o rozmiarze... 5,25". (Przypadek? Nie sądzę). Dysk oferował transfer rzędu 650 KB/s i kosztował 1500 dolarów, co odpowiada około 5100 współzesnym „zielonym". Chcielibyście może ponarzekać na dzisiejsze ceny elektroniki ludziom sprzed czterech dekad? Rok później inny dysk Shugarta oferował już 10 MB, a model z 1982 – dwa razy tyle.

**W 1981 ktoś w IBM-ie zrozumiał wreszcie, jaki potencjał tkwi w miniaturyzacji.** Ale że gigantowi niełatwo było szybko przestawić się na produkcję urządzeń zupełnie innych niż dotąd, zaproponował, że zastosuje dyski twarde Shugarta w swoich nowych, niedużych pecetach. To, że w modelu PC XT, który pojawił się w 1983, zamontowano Seagate'a ST-412 o pojemności 10 MB, pomogło komputerowi odnieść sukces komercyjny oraz spopularyzowało „twardziele" wśród użytkowników. Każdy, kto po raz pierwszy w parę chwil wgrywa, dajmy na to, grę z HDD, zamiast żonglować dyskietkami, wie, jak niesamowitą różnicę to czyni. I nie chce już wracać do poprzedniego standardu.

## (R)ewolucja!

A potem wszystko, co miało związek z HDD, zaczęło sunąć niczym lawina, coraz szybciej i szybciej. **W 1983 roku pojawił się dysk o pojemności 10 MB mieszczący się w obudowie 3,5".** (Urządzenia dokładnie tej samej wielkości ludzie do dziś montują w swoich pecetach). Skonstruowała go firma Rodime, której pewnie nikt już nie kojarzy. W tym samym roku zadebiutował stworzony przez korporację Compaq 16-bitowy interfejs systemowy ATA przeznaczony do komunikacji z dyskami twardymi, zastąpiony dopiero w 2002 przez stosowany do dziś SATA.

W 1988 pojawiły się modele 2,5" (zaczynały od pojemności 20 MB) – to z kolei dzisiejszy standard w notebookach, choć wtedy nie odniósł specjalnego sukcesu, a producent pierwszego z nich, PrairieTek, zbankrutował w 1991. W tym samym roku pojemność „kompaktowych" dys-

Zdjęcie: Wikimedia Commons/Matthieu Riegler, CC BY 3.0

iPod Classic z HDD 1'8".

20 lat ewolucji dysków twardych na jednym zdjęciu.

Zdjęcie: Wikimedia Commons/Paul R. Potts, CC BY-SA 3.0 US

ków zaczęto liczyć w gigabajtach. Zawdzięczamy to IBM-owi, który w międzyczasie zdołał nadrobić technologiczne gapiostwo. Jego model 0663 Corsair miał 1 GB pojemności, a do tego mieścił się obudowie 3,5". W 1991 roku pojawił się także pierwszy dysk 1,8", oferujący 21,4 MB, a w kolejnym – 20 GB w obudowie o rozmiarze... 1,3". W 1992 IBM przebił wszystkich swoim jednocalowym Microdrive'em (170, a potem 340 MB; ostatnia wersja miała aż 16 GB), który był umieszczany w **pierwszych wersjach kart pamięci Compact Flash. Tak jest, pierwotnie krył się w nich malutki dysk twardy!** Miniaturyzacja HDD okazała się ślepą uliczką ewolucji z uwagi na ciągle taniejące pamięci flash, choć nieduże dyski znalazły swoje nisze rynkowe. Sam jeszcze na początku 2021 roku korzystałem z ostatniej wersji iPoda Classic opartego na HDD o pojemności 160 GB i rozmiarze 1,8".

> Od 1956 roku pojemność „twardzieli" podwaja się mniej więcej co dwa lata.

## Coraz szybciej, coraz więcej, coraz taniej

W 1992 Seagate wypuścił na żer swoją pierwszą Barracudę – miała ona aż 2 TB pojemności, a jej talerze wirowały z oszałamiającą prędkością 7200 rpm, podczas gdy w standardowych dyskach było to 5200-5600. W 1996 roku na rynek trafił Seagate Cheetah (czyli „gepard"), który wykręcał aż 10 000 rpm. Użytkownicy tego modelu narzekali jednak na spory hałas, jaki wytwarzał w czasie pracy. W roku 2000 talerze w Cheetah X15 kręciły się już z prędkością 15 000 rpm – i do tej pory nic szybszego nie stworzono.

Można powiedzieć, że i tu działało słynne prawo Moore'a – maksymalna pojemność HDD podwajała się mniej więcej co dwa lata. W 2007 Hitachi pokazało pierwszy model terabajtowy – Deskstar 7K1000. I pomyśleć, że dwie dekady wcześniej uważałem HDD 1 GB za absurdalnie duży... W 2022 największy „twardziel" ma około 20 TB, a wkrótce pojawi się mieszczący 30 TB. Obecna technologia umożliwia stworzenie dysków twardych o pojemności nawet do 100 TB.

Do tego **HDD systematycznie taniały**. Ich ceny (w przeliczeniu na megabajt) w latach 1988-1996 spadały o 40% rocznie, a w latach 1996-2003 nawet o 51%. W okresie 2003-2010 spadek wynosił średnio 34% rocznie. Potem wprawdzie trend złagodniał, ale i tak płaciliśmy coraz mniej. Dopiero czasy pandemii zahamowały tę jakże miłą dla konsumenta tendencję.

## Twardziele nie pękają?

Idące jak burza HDD po raz pierwszy natknęły się na coś, co mogło zagrozić ich dominacji, już w 1976 roku, gdy firma Dataram zaprezentowała światu **napęd Bulk Core. Był to jakby przodek, aczkolwiek nie w linii prostej, dzisiejszych dysków SSD**. Nieduża pojemność (2 MB) i mniej więcej dziesięciokrotnie wyższa cena za megabajt (w porównaniu z HDD) sprawiły jednak, że uznano go za ciekawostkę niemającą żadnego zastosowania praktycznego, ewentualnie przydatną w wojsku z uwagi na szybkość i niezawodność. Producenci dysków twardych mogli spać spokojnie. Jeszcze. Od premiery pierwszego SSD dzieliło ich „aż" 12 lat.

W 2022 roku HDD mają się całkiem nieźle, jak na technologię sprzed ponad półwiecza, choć są już na wylocie, wypierane z rynku przez SSD. Na świecie jest już tylko trzech liczących się producentów „twardzieli": Western Digital, Seagate i Toshiba. (IBM sprzedał swoje fabryki HDD Hitachi w 2002 roku za nieco ponad dwa miliardy dolarów). **Analitycy przewidują, że HDD mają być podstawową pamięcią masową w komputerach do roku 2024.** Ale nawet później powinny mieć przez jakąś dekadę spory udział w rynku. Ich pojemność oraz atrakcyjny stosunek tejże do ceny sprawiają, że są i będą chętnie kupowane przez tych, którzy magazynują duże ilości danych i dla których szybkość dostępu nie jest priorytetem. |CDA|

**To jeszcze nie koniec mojej opowieści o rozwoju nośników pamięci masowej! Zainteresowanych historią dysków SSD zapraszam na cdaction.pl: bit.ly/ssd-cda.**

# SCUF INSTINCT PRO

**Cena: od 1000 zł** | Dostarczył: SCUF | www.scufgaming.com

**PARAMETRY** • **Kompatybilność:** Xbox Series X/S, Xbox One, Windows 10, MacOS Catalina, iOS 10+ • **Podłączenie:** bezprzewodowo – Xbox Wireless, zasięg do 12 m; przewodowo – kabel USB • **Złącza:** USB-C, port rozszerzeń, mini-jack • **Inne:** możliwość zmiany standardowego wyglądu i funkcji przy zamówieniu; z tyłu przełącznik trybu działania spustów i cztery dodatkowe przyciski; w pudełku kontroler, kabel 2 m, dwa grzybki analogów: krótki i długi • **Wymiary:** 168 x 108 x 53 mm • **Waga:** 280 g

CD-ACTION POLECA

CD-ACTION POWER!

**Wygodny, dopracowany, z możliwością zmiany wyglądu.**

**Sprzęt** z najwyższej półki, który możemy dostosować do swoich potrzeb już na etapie zakupu. Wystarczy skorzystać z prostego w obsłudze kreatora na stronie producenta i tam podczas składania zamówienia wprowadzić stosowne modyfikacje. To intuicyjny system – **w kolejnych krokach wybieramy interesujące nas elementy spośród szerokiego wachlarza dostępnych części**, które złożą się na naszego wymarzonego pada. Możemy zmienić kolor i wzór korpusu (kilkudziesięciąt opcji), spersonalizować barwę analogów i ich obręczy; to samo zresztą tyczy się pozostałych elementów urządzenia z wyjątkiem spodu oraz przycisków funkcyjnych Xboksa.

Co istotne, modyfikacje nie ograniczają się do kosmetyki. Możemy też wpłynąć na ergonomię, zdecydować się na konkretny kształt i wysokość grzybków analogów, rodzaj D-pada, a także usunąć wibrację. Niestety za spersonalizowanego pada trzeba płacić ekstra: o ile wybór kształtu D-pada czy analogów jest gratis, o tyle modyfikacja kolorystyki wiąże się z dopłatą. Jeśli więc zechcemy stworzyć kontroler w zupełnie odjechanej palecie barw, będzie on znacząco droższy od wersji standardowej.

Jednak nawet bez zmian w oprawie pad jest po prostu świetny. Idealnie leży w łapach, tekstura chwytów zapobiega wyślizgiwaniu się urządzenia, po dwóch tygodniach używania nie zauważyłem też żadnych trwałych zabrudzeń. Te, które się pojawiły, schodziły bez najmniejszego problemu. Kontroler wyposażono także w dodatkowe bajery. Pierwszy to **przełącznik trybu pracy spustów, który redukuje ich skok – dzięki temu działają one jak przyciski myszki.**

**Do strzelanek – rewelacja!** Bardzo dobrze rozplanowano również dodatkowe guziki pod spodem – obsługujemy je palcami środkowymi, co jest o tyle ciekawe, że nie ma mowy o przypadkowych wciśnięciach. Wobec budowy pada nie mam żadnego zarzutu. No, może poza jednym i trochę naciąganym: w takiej konstrukcji wypadałoby już umieścić akumulatorki. Zamiast tego w pudełku oprócz kabla (kontroler jest bezprzewodowy, ale można go też podłączyć tradycyjnie) i drugiego zestawu nakładek na analogi znajdziemy zwykłe baterie paluszki.

Za wszystkie te atrakcje trzeba słono zapłacić. Kwota, którą widzicie powyżej, wynika poniekąd z niskiego kursu złotówki, nie zmienia to jednak faktu, że w cenie wybajerzonego Instincta Pro można sobie kupić dwa pady Elite. Co prawda trzeciej wersji kontrolera Microsoftu, przygotowanej specjalnie pod nowe Xboksy, jeszcze nie ma, ale moim zdaniem to wyłącznie kwestia czasu. **Krigor**

## PODSUMOWANIE

**+ bardzo wygodny • rewelacyjne przyciski na spodzie • podczas zakupu dobieramy nie tylko kolory, ale i wyposażenie dodatkowe • precyzyjny • sprawia wrażenie solidnego • świetny przełącznik pracy spustów**

**– drogi • na upartego: brak akumulatorków w zestawie**

**8+**

# GENESIS PALLAD 450

**Cena: 200 zł** | Dostarczył: Genesis | genesis-zone.com

**PARAMETRY** • **Pojemność:** 26 l • **Komory:** 2 duże + 1 mała • **Zewnętrzne kieszenie:** 6 • **Wewnętrzne kieszenie:** 8 • **Zamknięcie:** zamki + klamra • **Inne:** obejma w pasie, rzepy na naszywki, zewnętrzne troki na bokach • **Wymiary:** 450 x 300 x 195 mm • **Waga:** 1,3 kg

CD-ACTION POLECA

**Jest funkcjonalny, ma dużo kieszeni, sprawdza się nie tylko z laptopem.**

**Ten** gamingowy plecak jest już ze mną trzeci miesiąc. Wielokrotnie przewoziłem w nim laptopa i tonę innego sprzętu, był ze mną zimą w górach, chodziłem też z nim na zakupy, dźwigając do domu naprawdę ciężkie kartony napojów. I muszę przyznać, że im dłużej go używam, tym bardziej mi się podoba.

To trochę nietypowa konstrukcja. **Mamy tu dwie główne, zamykane na zamki komory. Ta bliżej pleców jest płaska i nadaje się do przewożenia laptopa** – tym bardziej że obydwie jej ścianki wyścielone zostały miękkimi wstawkami. Druga komora jest większa i można ją dodatkowo rozepchać – ogółem plecak jest pojemniejszy, niż się wydaje. Z przodu znajdziemy z kolei dwie zewnętrzne kieszenie. Wszystko jest zaś przykryte klapą sprawiającą, że Pallad 450 prezentuje się oryginalnie.

Taka budowa sprawia, że **żeby dostać się do laptopa, trzeba nieco się natrudzić**: odpiąć klamrę klapy, odchylić całość, a dopiero potem otworzyć przylegający do pleców zamek. To oczywiście plus ze względu na dodatkowe zabezpieczenie sprzętu.

Przez otwór wycięty w pokrywie wystaje przytwierdzony do nasady tylnej ściany uchwyt do przenoszenia. To ciekawy pomysł, bo nie obciążamy w ten sposób zewnętrznych warstw, ale z drugiej strony często utrudnia to szybkie pochwycenie plecaka. Raz złapałem właśnie nie za uchwyt, lecz za dziurę, przez którą powinien on był wystawać – jeden ze szwów nieco się wówczas rozciągnął (trzeba jednak zaznaczyć, że Pallad 450 był zapakowany do granic nieprzyzwoitości).

Ogółem jednak plecak jest solidny i tygodni intensywnego użytkowania po nim nie widać. **Cieszy duża liczba wewnętrznych kieszeni.** Są tam przyszyte do ścianek przegródki zamykane na zamek, a także takie, do których dostęp jest swobodny – mamy więc sporo możliwości optymalnego rozłożenia różnorakiej drobnicy. Tym, czego niektórym może brakować, jest zewnętrzna kieszeń u dołu pleców – przyzwyczaiłem się nosić tam monety lub portfel i tu niestety takiej możliwości nie ma.

Nie zmienia to faktu, że plecak firmy Genesis **należy zaliczyć do grona akcesoriów udanych i wygodnych**. Cena? Dwie stówy – można oczywiście kupić coś taniej, jednakże z perspektywy dłuższego użytkowania uważam, że kwota ta jest uzasadniona. **Krigor**

## PODSUMOWANIE

**+ oryginalny wygląd • duża liczba zewnętrznych i wewnętrznych kieszeni • dodatkowe zabezpieczenie komór pokrywą z klamrą • wygodny • pojemny i w granicach rozsądku całkiem podatny na „rozepchanie"**

**– na upartego – brak kieszeni przy plecach • ze względu na konstrukcję uchwytu do przenoszenia czasem trudno jest go szybko złapać**

**8+**



Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

MATERIAŁ PRZYGOTOWANY WE WSPÓŁPRACY Z PARTNEREM

## Epson EcoTank L8180

# Z nią stać cię na świetne wydruki

**Każdy, kto z dawnych lat pamięta koszmar związany z drukowaniem zdjęć w domowych warunkach, może się dziś mile zaskoczyć. Epson EcoTank L8180 to sprzęt przeznaczony m.in. dla pasjonatów fotografii, który sprawi, że zaskoczysz się jakością przenoszonych na papier obrazów. A do tego... nie pójdziesz z torbami!**

**PO CO** komu dzisiaj drukowanie zdjęć w domu? Cóż, bez trudu można wymyślić co najmniej dwie kategorie fotografii, których z różnych względów nie chcielibyśmy zanosić do profesjonalnego studia. Kolejna sprawa to możliwość drukowania wedle własnych potrzeb i na własnych warunkach: na samodzielnie dobranym papierze, po przeprowadzonej wcześniej indywidualnej obróbce materiału. To wszystko ma znaczenie, zwłaszcza jak ktoś szuka nie tylko prywatności, ale i unikatowych wrażeń i kontroli nad fotografią od A do Z. Jak zatem wydrukować w domu tanio i w świetnej jakości? Epson ma w tej kwestii parę świetnych pomysłów.

### Jest ekonomicznie

EcoTank L8180 jest drukarką atramentową, której cechą charakterystyczną są pojemniki na tusz. Zamiast tradycyjnych kartridży posiada ona duże zbiorniki, które można napełniać atramentem z dołączonych butelek. Na jak długo taki zestaw wystarczy? Z Epsonem, na jednym komplecie atramentów (przy czym pierwszy dostajemy za darmo wraz z nowym urządzeniem) wydrukujemy nawet 2300 zdjęć A4 lub 14 000 ustandaryzowanych, zgodnych z normą ISO/IEC 24712 stron.

Przekłada się w naturalny sposób na ograniczenie wydatków: w porównaniu do zwyczajnych drukarek atramentowych oszczędzamy nawet do 90% kosztów eksploatacyjnych. Z Epsonem EcoTank L8180 nie musimy przecież wymieniać kartridży: w razie potrzeby wystarczy sięgnąć po butelkę z atramentem i po prostu uzupełnić jego poziom, co, mówiąc nawiasem, jest także bardzo wygodne. To również oszczędność czasu – dzięki większym zbiornikom rzadziej musimy zaglądać „pod maskę" urządzenia. Warto też pamiętać, że możemy dolewać (i kupować) tylko potrzebny kolor, a nie za każdym razem zaopatrywać się w pełen komplet. Poza oszczędnością dla portfela warto docenić także ekologiczny aspekt takiego rozwiązania.

### Dla fotografii

Zastosowany w EcoTank L8180 system tuszów składa się – dość nietypowo – z sześciu pojemników. Mamy tu cztery atramenty Claria ET Premium w standardzie CMYK, które są odpowiedzialne za wydruki fotografii i oraz kolorowych ilustracji. Piąty pojemnik to dodatkowa czerń pigmentowa – tym razem używana do przenoszenia na kartkę tekstu, zapewniając jego odporność na upływ czasu czy działanie wody. Jak więc widać, drukarkę Epsona można wykorzystywać na co dzień, nie martwiąc się o to, że tym samym „marnujemy" fotograficzny tusz. Szósty zbiornik przeznaczono zaś na atrament barwy... szarej. To kolor uzupełniający, używany w wydrukach fotografii do mieszania z innymi kolorami, a przede wszystkim – w przypadku obrazów czarno-białych – jego obecność pozwala uzyskać naprawdę świetne efekty przejść tonalnych oraz płynną zmianę odcieni bez zastosowania innych składowych barw. Skutek? Rewelacyjne, głębokie i pozbawione dodatkowych zabarwień wydruki fotografii nie tylko artystycznej. Dzięki tylnemu podajnikowi płaskiego przebiegu możliwe jest również zastosowanie papieru fine art najwyższej jakości.

EcoTank L8180 pozwala na wydruki bezmarginesowe w imponującym formacie A3+, czyli 32,9 x 48,3 cm. To zauważalnie więcej niż standardowy format A3 – dzięki temu sprzęt Epsona sprawdzi się w domu, ale i w półprofesjonalnych zastosowaniach. W codziennym użytkowaniu na pewno pomocny będzie również skaner oraz udogodnienia w postaci obsługi sieci bezprzewodowej, możliwości druku z urządzeń mobilnych, a nawet podłączonego przez USB nośnika czy włożonej do zintegrowanego czytnika karty SD. Bardzo przyda się również funkcja automatycznego druku dwustronnego, a czasami – np. dając w prezencie dziadkom galerię zdjęć z rodzinnej imprezy – skorzystamy też z możliwości wydruku obrazu wprost na płytach CD.

Dedykowana aplikacja Epson Smart Panel, oprócz przyjaznego UX – większość operacji i konfigurację urządzenia wykonuje się, odpowiadając na zadawane w formie czatu pytania – daje także dostęp do masy szablonów i efektywnie podpowiada, jak robić piękne projekty nawet laikom nie mającym żadnego doświadczenia graficznego.

Na koniec warto wspomnieć o gwarancji – standardowo wynosi ona 12 miesięcy, jeśli jednak zarejestrujemy urządzenie na stronie producenta, to wówczas przedłużymy ją do 36 miesięcy.

### Epson EcoTank L8180 w pigułce

**Technologia druku:** atramentowa, piezoelektryczna, kolorowa • **Kompatybilne tusze:** Epson 115 (czarny, czarny foto, cyan, magenta, żółty, szary), wydajność zestawu do 2 300 zdjęć 10 x 15 • **Prędkość druku - czerń:** 16 str/min • Prędkość druku - kolor: 12 str/min • **Rozdzielczość druku:** 5760 x 1440 (czerń i kolor) • **Opcje druku:** druk bez marginesów, automatyczny druk dwustronny, druk na płytach CD/DVD, kopiarka • **Maksymalny rozmiar nośnika:** A3+ • **Obsługiwane formaty:** A3 A3+ A4 A5 A6 B5 B6 C6 DL Executive Koperta 10 Legal Letter; gramatura papieru 64-300 • **Łączność:** RJ-45, USB, Wi-Fi, karta SD, drukowanie z urządzeń mobilnych, host USB, PictBridge • **Inne:** dotykowy kolorowy wyświetlacz o przekątnej 10,9 cm, gwarancja do 36 miesięcy po rejestracji na stronie producenta, skaner 1200 x 4800 • **Wymiary i waga:** 52,3 x 37,9 x 16,9 cm, 11,1 kg

# RAZER SEIREN V2 PRO

**Cena: 680 zł** | Dostarczył: Razer | www.razer.com

**PARAMETRY** • **Typ:** dynamiczny, kapsułki 30 mm • **Charakterystyka kierunkowości:** kardioidalny • **Próbkowanie:** 96 Khz, 24 bit • **Długość i rodzaj kabla:** 3 m, USB-C – USB-A • **Inne:** obsługa oprogramowania Razer Synapse 3, przycisk wyciszania mikrofonu, regulacja głośności odsłuchu, pokrętło gain, gniazdo odsłuchu mini-jack • **Rozmiary:** 22 x 9 cm (wysokość, średnica podstawki) • **Waga:** 545 g

CD-ACTION POWER!

**Świetna jakość rejestrowanego materiału i dodatki „wygładzające" dźwięk.**

**Linii** Seiren przedstawiać nie trzeba – to klasyka, jeśli chodzi o rejestrację dźwięku podczas szeroko pojmowanej gamingowej aktywności w sieci. Seiren v2 Pro jest zaś kolejnym już mikrofonem Razera z wyższej półki i zarazem „szefem" nowej linii urządzeń tej marki.

To mikrofon dynamiczny o kardioidalnej charakterystyce dźwięku z kapsułkami 30 mm. Tym, co bezsprzecznie cieszy, jest obecność dwóch funkcji: pierwsza to **analogowy limiter, który dba o wyrównywanie poziomu głośności rejestrowanego materiału**. W praktyce działa to tak, że różne wybuchy entuzjazmu czy krzyki, które normalnie przesterowują mikrofon, tutaj są w pewnym stopniu redukowane. Oczywiście cudów nie ma: jeśli zaczniecie wydzierać się do mikrofonu, to tak czy inaczej efekt będzie niefajny, jednakże materiał zarejestrowany przez Seiren v2 w porównaniu do innych sprzętów sprawia wrażenie bardziej zrównoważonego. Drugą funkcją jest dobrze działający filtr górnoprzepustowy, który wycina niepotrzebne dźwięki o niższych częstotliwościach. Jakieś buczenie w tle, praca wentylatorów komputera – to wszystko słychać zdecydowanie mniej. Patrząc zaś całościowo, **głos zapisywany przez sprzęt Razera ma bardzo przyjemny dla ucha, radiowy charakter z mile zarysowanymi dołami i wyraźnymi środkami i górami**. Pod tym względem to jeden z najlepszych mikrofonów, jakie miałem na biurku.

Na tle konkurencji Razer cierpi jednak w kwestii różnorakich dodatków. Jeśli chodzi o obsługę, to producent nie wyszedł tu ponad standard, który spotykamy nawet w dwukrotnie tańszym sprzęcie. **Mamy zatem pokrętło gain, regulację głośności odsłuchu, przycisk wyciszania mikrofonu i... to w zasadzie tyle, jeśli nie liczyć obsługi oprogramowania Synapse 3**. Forma jest schludna i atrakcyjna dla oka. Urządzenie opiera się na stopce (z matą redukującą drgania), nie ma jednak problemu ani z jej odkręceniem, ani z wykręceniem całego korpusu ze stojaka, żeby potem skorzystać np. ze stelaża, który umożliwi podwieszenie samej tylko głowicy.

Ogółem to dobry, ale drogi sprzęt – i przez to w naturalny sposób staje w szranki choćby z wyśmienitym Blue Yeti X, którego osobiście cenię ze względu na porównywalnie wysoką jakość dźwięku połączoną z szeregiem dodatkowych cech, jakich pozbawiona jest konstrukcja Razera. Różnica w cenie pomiędzy tymi modelami to tylko 20 zł i to sprawia, że przy wszystkich zaletach Seiren v2 sięgnąłbym chyba jednak po konkurencję. **Krigor**

## PODSUMOWANIE

**+ bardzo fajna, estetyczna forma • funkcjonalny soft • bardzo dobra jakość rejestrowanego materiału • czuć, że filtr górnoprzepustowy i automatyczna redukcja hałasu działają • bez problemu mieści się przed klawiaturą i niczego nie zasłania**

**– Cena • w podobnej cenie można kupić Yeti X, który jest bardziej dobajerzony przy zbliżonej jakości dźwięku**

**8**

# ASUS ROG FLOW Z13

**Cena: ok. 10 000 zł** | Dostarczył: Asus | pl.asus.com

**PARAMETRY** • **Procesor:** Intel Core i9-12900H, do 3,4 GHz, 6 rdzeni P, 8 rdzeni E • **Grafika:** GeForce RTX 3050 Ti 4 GB GDDR5 • **Ekran:** IPS, 13,4 cala, 1920 x 1200, antyrefleksyjny, dotykowy, 120 Hz, Adaptive-Sync • **Pamięć:** 16 GB RAM (maks. 16 GB), SSD NVMe 1 TB • **Komunikacja:** Wi-Fi 6E, Bluetooth 5.2, USB-A 2.0, Thunderbolt 4 USB-C, USB-C 4.0 + PCIe x8, mini-jack 2 w 1, czytnik kart microSD • **Napęd optyczny:** brak • **Bateria:** 56 Wh, czterokomorowa, niewymienna • **Inne:** Windows 11 Home, kamerka 1 Mpix, kamerka 8 Mpix, głośniki stereo, 3 mikrofony, czytnik linii papilarnych, w zestawie przypinana magnetycznie klawiatura, rysik, etui i torba • **Wymiary:** 302 x 204 x 12 mm • **Waga:** 1,18 kg (tablet) + 0,34 kg (klawiatura)

**Czasem trudno uwierzyć, że to tablet.**

CD-ACTION POWER!

**Co tu** dużo mówić: efekt „wow" gwarantowany. **Asus rzuca rękawicę topowym producentom tabletów, wypuszczając konstrukcję, która robi wrażenie i wyglądem, i wydajnością.** Ekran został zamknięty wraz z resztą podzespołów w aluminiowej, pieczołowicie wykonanej obudowie. Wyświetlacz ma przekątną 13,4 cala, a więc dość typową dla mobilnych ultrabooków oraz większych tabletów. **Za wydajność jednak odpowiada tu... Core i9-12900H wsparty przez RTX-a 3050 Ti**. Konfigurację zamykają 16 GB RAM-u i dysk SSD o pojemności 1 TB. Tablet wyposażono z zintegrowaną podpórkę, w opakowaniu zaś znajdziemy bogaty zestaw akcesoriów: przypinaną magnetyczną klawiaturę, która równocześnie pełni funkcję osłony wyświetlacza, a także rysik, etui oraz torbę podróżną. Sprzęt waży nieco ponad 1,5 kg – bardzo przyzwoicie, jak na komputer, i trochę dużo, jak na tablet.

Obudowa już na pierwszy rzut oka zdradza gamingowy charakter sprzętu, producent zadbał bowiem o... **przeszkloną pokrywę, dzięki której widać podświetlone w barwach RGB wnętrze**. Także zewnętrzna powierzchnia klawiatury wygląda stylowo, przywodząc na myśl – dla odmiany – maszyny raczej biznesowe. Złącza? Cóż, za wiele po ultrabooku czy tablecie nie powinniśmy się spodziewać, jednak znajdziemy tu Thunderbolta 4.0, więc w razie potrzeby można podpiąć zewnętrzny hub. Urządzenie oferuje nie tylko Wi-Fi 6E, ale i Bluetooth 5.2. Kupując FLow Z13, możemy też wybrać jeden z dwóch ekranów – 4K lub Full HD o proporcjach 16:10 i odświeżaniu 120 Hz.

Co ciekawe, tablet nadaje się do grania. Dość powiedzieć, że w 3D Mark Time Spy wyciąga 4569 punktów, CS:GO osiąga średnio 211 fps-ów na wysokich detalach grafiki, a w Watch Dogs: Legion czy Far Cry'a 5 zagramy na średnich, przekraczając 50 klatek animacji na sekundę. **Urządzenie wyposażono w bardzo dobre chłodzenie i spadków wydajności ani przegrzewania się obudowy tu nie uświadczycie.** Przeciętnie za to wypada sprawność akumulatora – bliżej mu do osiągów notebooków niż tabletów. Pod dużym obciążeniem nie liczcie na więcej niż godzinę pracy, zaś w trybie spoczynkowym sprzęt rozładuje się w nieco ponad osiem godzin. Jeśli taka wydajność to za mało, **możemy do Flow 13Z podpiąć zewnętrzną stację ROG XG Mobile wyposażoną m.in. w RTX-a 3080**. To jednak dodatkowy wydatek rzędu 6000 zł przy i tak już astronomicznie drogim przecież sprzęcie. Jeśli pomimo tego jesteście ciekawi, jak wypada całość, zapraszamy na cdaction.pl po szczegółowe wyniki testów. **Krigor**

## PODSUMOWANIE

**+ rewelacyjna wydajność, jak na tablet lub ultrabook • oryginalny wygląd • świetne chłodzenie • ogólna jakość ekranu i dźwięku • bogate wyposażenie dodatkowe • opcjonalna stacja z RTX-em 3080**

**– poza 16 GB RAM-u nie wyjdziemy • cena • jak na tablet – ciężki • przeciętna żywotność akumulatora • stosunkowo niewielka liczba portów**

**8**



Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

# AUDICTUS DOPAMINE PRO

**Cena: 270 zł** | Dostarczył: Audictus, www.audictus.com

**PARAMETRY** • **Przenoszone częstotliwości:** 20 Hz – 20 kHz • **Przetworniki:** brak danych • **Długość kabla:** 50 cm (ładujący) • **Sposób podłączenia:** Bluetooth 5.1, USB-C (etui ładujące) • **Wbudowany mikrofon:** tak • **Inne:** etui ładujące (deklarowany czas pracy: 4 h, z etui ogółem 16 h), ANC, sterowanie dotykowe, trzy komplety nakładek silikonowych, komplet nakładek piankowych, ładowanie bezprzewodowe • **Wymiary etui:** 60 x 48 x 22 mm • **Waga:** 10 g (słuchawki) + 37 g (etui)

**Słuchawki** TWS z aktywną redukcją szumów w cenie poniżej 300 zł? To rzecz wręcz niespotykana, dlatego byłem ciekawy, co w praktyce potrafi produkt polskiej firmy Audictus. I – co tu dużo mówić – rozczarowało mnie to, że **ANC działa tu w stopniu bardzo umiarkowanym** i jego główną funkcją jest przyciąganie wzroku potencjalnego nabywcy trzema literami na pudełku. W warunkach miejskich różnica jest niemal żadna i lepiej tę funkcję po prostu wyłączyć, żeby nie zżerała bezsensownie energii.

Cała reszta jest zaś... całkiem niezła. Oczywiście pod względem jakości dźwięku słuchawki nie mają startu do konstrukcji dwu- czy trzykrotnie droższych, jednakże to, co dostajemy, wcale nie powoduje grymasu niezadowolenia. **Grają przyzwoicie: środki są wycofane przy jednoczesnym podbiciu góry i dołów** – mamy więc do czynienia z klasycznym V, znanym choćby z modeli gamingowych. Producent jednak nie szalał i muzyki jak najbardziej można na tym słuchać. Zaznaczam jednak, że to poziom adekwatny do ceny i ludzie przyzwyczajeni choćby do Jabry z wyższej półki będą grymasić.

Softu tutaj nie ma – obsługa odbywa się poprzez panel dotykowy, który czasem sprawia problemy. O ile włączanie i wyłączanie ANC oraz podstawowe sterowanie obywa się bez większych kłopotów, o tyle już **potrójne czy poczwórne kliknięcia często są przez sprzęt identyfikowane nieprawidłowo, do czego niestety trzeba przywyknąć**. Na szczęście tych bardziej skomplikowanych kombinacji używamy bardzo rzadko. Etui za to jest estetyczne, stosunkowo niewielkie i dobrze się sprawdza. Całość nie jest może szczytowym osiągnięciem w dziedzinie designu, ale pod względem funkcjonalnym nie sposób się przyczepić.

W moim przypadku słuchawki grały nieco krócej od deklarowanych czterech godzin – to jednak tradycyjnie kwestia głośności, której sobie raczej nie żałuję. **Ogółem (wliczając doładowywanie przez etui) wytrzymywały jakieś 12 godzin, ładowanie sprzętu trwa zaś ok. 2,5 godziny.** Oprócz etui i kabla ładującego (USB-C, rzecz jasna) w pudełku znajdziemy trzy komplety nakładek silikonowych i... jeden komplet pianek. Miła niespodzianka, gdyż ten ostatni wystarczył mi aż nadto – słuchawki bez problemu utrzymywały się w uszach podczas włóczęgi po mieście.

Ogółem to sprzęt wystarczająco dobry, by nie narzekać za bardzo, ale za słaby, by być w pełni zadowolonym. Szkoda, że ANC okazało się jedynie chwytem reklamowym – gdyby działał, to Dopamine Pro byłyby w tej cenie rewelacją. ■ **Krigor**

## PODSUMOWANIE

**+ przyzwoite, jak na tę półkę cenową, brzmienie • lekkie i wygodne • praktyczne etui • ładowanie bezprzewodowe • atrakcyjna cena**

**– niemal niedziałające ANC • problematyczne niekiedy sterowanie dotykowe • na upartego – brak softu**

**7+**

REKLAMA

REKLAMA

# ACTION REDACTION

PISZCIE DO NAS: CDACTION@CDACTION.PL LUB PRYWATNA WIADOMOŚĆ PRZEZ FANPAGE CD-ACTION ALBO SMUGGLERA NA FACEBOOKU

**Witam Was po kwartalnej przerwie, moi drodzy. I mam pytanie: czy w czasach błyskawicznej wymiany informacji, gdy swoje zdanie wyraża się ikonką, lajkiem, memem czy dwiema-trzema linijkami tekstu, potrzebujemy w ogóle działu z listami od czytelników? A może jednak rubryka, w której możecie obszernie wypowiedzieć to, co myślicie, a wasz głos nie zostanie momentalnie zasypany nowymi memami i postami, wciąż ma sens? Dajcie znać, a tymczasem zapraszam Was do lektury.**

## This War of Mine

***W obecnej sytuacji geopolitycznej niczego nie możemy być pewni. Bezpieczeństwo jak mogliśmy się sami przekonać, potrafi przeminąć w ciągu zaledwie paru godzin, poprzedzone jedynie rosnącymi obawami. Żadne traktaty i układy tutaj nie pomogą. Jeśli już natomiast nadejdzie ta najcięższa chwila, jedynym co nas uratuje jest to, co wyróżnia nas na tej planecie: człowieczeństwo.***

***I dokładnie to próbuje przekazać nam This War of Mine. Jeżeli przyjmiemy, że w dzisiejszych czasach najlepiej sprzedają się emocje, to naprawdę ciężko mi zrozumieć czemu nie jest to bestseller wszechczasów.***

***9kier:*** *Moim zdaniem po prostu na to nie zasługuje. Okrucieństwo wojny można pokazać na różne sposoby, a patos wylewający się z ekranu jest jednym z najtańszych. Choć łatwo się wzruszam, gra 11bit nie wywołała we mnie żadnych emocji (może prócz frustracji, ale to nie był raczej zamysł developerów), przeszkadzały mi też jej ograniczona mechanika i kiepska warstwa narracyjna. Być może teraz, po morzu dodatków, gra się inaczej, ale po premierze miałam właśnie takie odczucia. Zdecydowanie bardziej podobała mi się wizja przedstawiona w Siege Survival: Gloria Victis.*

***Gra polskiego 11 bit studios podchodzi do tematyki wojennej zupełnie inaczej, niż wszystkie inne (no może znajdą się wyjątki w świecie indyków).***

***9kier:*** *This War of Mine to też indyk.*

***Nie wcielamy się tu w rolę superżołnierza, ani poczciwego szeregowca umiejącego pokonać samodzielnie cały batalion doskonale wyszkolonych i wyposażonych wrogów. To nie jest ta wesoła część wojny, w której napawamy się każdym kolejnym headszotem. Przenosimy się bowiem w miejsca, które prędzej odwiedzimy jako ludzie — do domów będących naszymi schronami, a także wszelkich miejsc, gdzie mamy szanse znaleźć cokolwiek, co pomoże nam przetrwać. Dlaczego tak właściwie wracam do gry, która swoją premierę miała 8 lat temu? Ponieważ mimo daty wydania, jest ona nadal aktualna, a w świetle obecnych wydarzeń – nawet bliższa niż wtedy. Paradoksalnie debiut dzieła (bo o „grze" nie wypada już tu mówić) 11bit zbiegł się w czasie z początkiem konfliktu na bliskim wschodzie.***

***9kier:*** *Nie zgodzę się z tym, że nie wypada mówić o niej w taki sposób. To gra przeplatająca fragmenty skradankowe z craftingiem oraz sekwencjami rodem z Simsów. Ale cieszy mnie, że ciebie ruszyła – osobiście gram właśnie po to, by odczuwać emocje, i zawsze cieszę się, jeśli jakiejś produkcji uda się je wywołać.*

***Wtedy nie było to tak odczuwalne, jednak dziś z racji pierwszej prawdziwej wojny tuż obok (przynajmniej dla większości tych, którzy to czytają), możemy częściowo wczuć się w klimat TWoM. Każdy, kto chociaż raz posiedział kilka godzin z tym tytułem, doskonale powinien pamiętać pukających do drzwi zwykłych ludzi proszących o pomoc. Dzieci szukających lekarstwa, czy głodne kobiety. I chociaż nie jesteśmy zmuszeni ukrywać się w starym budynku z uszkodzonym dachem i bez ogrzewania, to u naszego progu stają matki z dziećmi proszące o pomoc. Czy udzielimy im schronienia? Czy przyjmiemy do siebie ponad 100 tysięcy osób po zaledwie kilku dniach konfliktu? A może postanowimy odciąć się od tej sytuacji i zadbać o dobro swojego schronienia?***

***Nie mam zamiaru moralizować, ani wskazywać co jest dobre, a co złe. Ta sytuacja jednak pokazuje, że warszawscy deweloperzy (tylko proszę nie mylić tego z branżą budowlaną!) stworzyli grę, która będzie wracać do nas tak długo, jak długo nie będziemy w stanie pozbyć się swoich ludzkich wad i niepohamowanych żądz. I tak długo będzie starała się udowodnić, że wśród tej całej nienawiści i okrucieństwa, wciąż są zwykli ludzie. Osoby potrzebujące pomocy i osoby będące w stanie tę pomoc nieść. I kto wie, może ta sytuacja niebawem się skończy dobrze dla nas wszystkich, a pieniądze ze sprzedaży This War of Mine przekazane Czerwonemu Krzyżowi na Ukrainie uratują niejedną rodzinę?***

Za tę akcję Rosjanie i Chińczycy „bombardują" This War of Mine negatywnymi ocenami, a Europejczycy kontratakują wysokimi notami. Wojna przez wojnę...

***MrJedi:*** *Nadal poszukiwany jest paczkomat na Uralu, z którego Putin mógłby odebrać naprawdę bombową przesyłkę.*

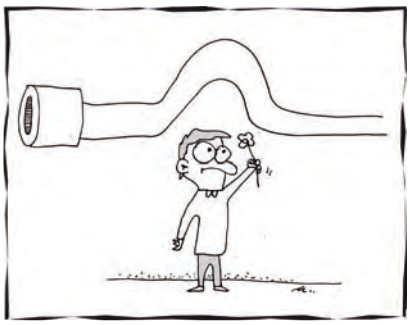
**A za jakiś czas, może 5 lat, może 50, kolejny ambitny przywódca postanowi podjąć nieodwracalną decyzję i odpalimy przestarzały technologiczne, ale aktualny do końca ludzkości tytuł? Komentarze na Facebooku mówią często, że postęp technologiczny sprawia, że nie będzie wojen, jakie znamy z historii. Świat pokazuje nam jednak, że social media potrafią być sferą marzeń udających świat, a jedyną prawdą na naszym ekranie będzie ta z Fallouta: wojna się nigdy nie zmienia.**

***Bartek Szcześniak***

***MrJedi:*** *Wojna się nie zmienia? Czy ludzie, którzy ją wywołują?*

Taka gorzka refleksja: wiele razy w historii AR niektórzy czytelnicy mieli do nas pretensje, że

piszemy o polityce w piśmie o grach. Ja zawsze powtarzałem, że to nie jest pismo o grach, lecz pismo dla graczy, a poza tym nie da się w dzisiejszym świecie całkowicie odciąć od polityki. Szczególnie gdy polityka się do naszego życia nieustannie wpycha, czasem subtelnie, a czasem łomocząc kolbami w drzwi. Ci wszyscy, którzy uważali, że skoro „mają wy****ne na politykę", to w rewanżu polityka zachowa się przyzwoicie i pójdzie sobie mieszać gdzie indziej, pozostawiając ich w bańce komfortu przy kompie – niech rozejrzą się wokół. Żyją w świecie, gdzie za naszą granicą trwa regularna wojna i wcale nie jest powiedziane, że się tam zatrzyma (piszę to w połowie marca; nawet jeśli to piekło się już skończyło, to przecież w każdej chwili znów się może zacząć). Ba, możliwe, że wykluje się z tego coś, co sprawi, że będziemy mogli zweryfikować w praktyce realizm gier pokroju Fallouta...



Tak, wiem, szansa na to nie jest zbyt wielka, ale 5-10 lat temu w ogóle nikt czegoś takiego nie brał pod rozwagę. Dziś mówimy, że to mało prawdopodobne. Co będzie za kolejne 5-10 lat? Obyśmy nie byli enpecami w czymś pokroju This War of Mine. Pamiętajcie, że nic nie jest nam po prostu dane – niepodległość, wolność słowa, prawo do życia, pokój. Nie zatykajcie uszu, nie odwracajcie oczu, nie miejcie wy****ne. Nie pozwólcie rosnąć złu, które niejedno ma imię. Mobbing, dyskryminacja, podłe słowa pod czyimś adresem – to także zło.

***MrJedi:*** *Tak, czy owak: ***** Putina?*

Dla mnie to już raczej Putain, tak z francuska.

## Kwestie moralne

***Chciałbym poruszyć dwa tematy zahaczające mniej lub bardziej o kwestie moralne.***

Kwestie amoralne byłyby moim zdaniem ciekawsze :P

***Pierwszy temat to kwestia tego że w dzisiejszych czasach większość największych wydawców nie robi gier z myślą o graczach tylko z myślą o inwestorach. Nie podejmę się stwierdzenia kiedy ten trend się rozpoczął, ale ja uświadomiłem sobie jego istnienie przy okazji premiery Battlefront II kilka lat temu.***

***9kier:*** *Moja odpowiedź jest zawsze ta sama: indyczki!*

Zdradzę ci straszną informację, że od dawien dawna twórcy robią różne rzeczy głównie po to, by na tym zarobić (a jak się przy okazji zyska sławę, to tym lepiej). Te wszystkie Mony Lisy, posągi Dawida, Tadż Mahale itd. to przecież dzieła na zlecenie sponsorów. Ba, jestem pewien, że Homer recytował Iliadę przy stołach możnowładców po to, żeby móc się najeść. Z grami jest nie inaczej. Owszem, na początku idealiści robili je, „bo im w duszy grało", ale mam wrażenie, że grało im dużo głośniej, gdy oglądali potem stan swego konta i rwali dziewczyny na „ej, tworzę gry, wiesz?".

***MrJedi:*** *Dlaczego tylko dziewczyny?*

Bo jestem staroświecki? :)

***Kiedyś, jak kupowałem grę to dostawałem spójną całość. Dzisiaj gry sprzedaje się pokrojone na cieniutkie plasterki żeby wydoić jak najwięcej pieniędzy z graczy. Kiedyś kupowałem bijatykę w której było 40 postaci, a dziś kupując bijatykę w pełnej cenie dostaję tylko 12 postaci, a za kolejne mam słono dopłacać. Doszło do tego że jak mamy w grze „jedynie kosmetyczne mikrotransakcje" to jest to powód do radości, ale w moich oczach to nadal jest syndrom skrajnej patologii developerskiej.***

Kiedyś to było, a teraz to nie ma... Nie zachowuj się jak boomer wspominający „stare, dobre czasy". Pewnie, że masz rację w tym, co piszesz, ale tak między nami – firmy robią to, na co im pozwalamy. Ci, co w kwietniu 2006 kupili za 5 dolarów zbroję dla konia w Oblivionie, wypuścili dżina z butelki. I teraz mamy. A firmy po prostu sprawdzają, jak dużo jeszcze są w stanie z nas wycisnąć. Wychodzi na to, że bardzo dużo – ale w sumie do kogo należy mieć pretensje? NFT pozdrawia.

***MrJedi:*** *To prawda, że sprawa ma dwa końce. Przykładowo: łatwo jest powiedzieć, że wszyscy obżerający się fast foodami i uzależnieni od cukru sami są sobie winni. Ale czy na pewno? A czy ich dieta nie jest wynikiem potężnego nacisku przemysłu reklamowego liczonego w miliardach dolarów? Korporacje stosują masę trików i wydają mnóstwo pieniędzy, żeby nam wmawiać, że musimy to czy tamto w taki czy inny sposób konsumować. Zmierzam do tego, że może czas najwyższy przestać wierzyć w to, że wszystkiemu winny jest nabywca atakowany zmasowanym marketingiem. Odnoszę wrażenie, że zwalanie odpowiedzialności z rządów/korporacji na konsumentów to kolejny wybieg, żeby zwyczajnie nic nie robić.*

***Zresztą ta niekończąca się fala Season Passów i DLC jest niczym przy lootboksach, które często projektuje się żeby wykorzystać te same mechanizmy psychologiczne co w kasynach, a potem gry z nimi sprzedaje się małym dzieciakom (vide znana seria gier sportowych). Bardzo bym chciał żeby kwestia lootboksów została w końcu prawnie uregulowana, ale póki to się nie stanie warto o tym wszystkim głośno mówić. Uważam że kwestie takie jak właśnie lootboksy powinny być bardzo jasne zaznaczane w recenzjach - w końcu to nie są elementy które wpływają pozytywnie na wartość artystyczną gry ani jakość rozgrywki - i znajdować odzwierciedlenie w ocenach. Może jak gry z lootboksami zaczną zgarniać w prasie branżowej niskie noty to osobom podejmujących decyzje w korporacjach zapali się w końcu żarówka że nie tędy droga.***

Patrz wyżej. Możemy wystawić grze 1/10, ale jak kupi ją 10 milionów ludzi, to wydawca będzie miał oceny recenzentów w... poważaniu. To WY musicie powiedzieć „basta", wy – gracze. Więc nie oczekujcie, że recenzenci odwalą za was czarną robotę. Do dzieła – nie kupujcie takich gier, nie kupujcie DLC. Nic innego nie pomoże.

***Wiem oczywiście że jako recenzenci nie macie łatwo, bo już nie raz tak było że gra była wydawana bez mikrotransakcji/lootboksów, ale dodawano je parę tygodni po premierze kiedy wszystkie recenzje branżowe już zostały opublikowane. Niemniej jednak uważam że warto próbować.***

***Drugi temat który chciałem poruszyć to kwestia piractwa – po prostu muszę się wygadać.*** »

***Wydawać by się mogło że jako gracz mam dzisiaj dobrze jak nigdy. Gier jest mnóstwo i są tańsze niż kiedykolwiek, nie licząc może tych pociętych na plasterki o których pisałem wyżej, bo tu gra z kompletem zawartości może kosztować nawet kilka tysięcy złotych.***

To już skrajność, ale wiadomo, że kilka DLC potrafi podwoić koszt gry.

***Przeglądnąłem ostatnio moje stare numery Secret Service z końcówki lat 90tych i ceny gier oscylowały w rejonie 150-200 złotych (a wielopłytowe gry na konsole potrafiły być droższe), przy czym średnia pensja wtedy była nieco powyżej tysiąca.***

Czyli zwykły człowiek zarabiał z 600 zł na rękę. Co oznaczało, że w miesiącu mógł kupić dwie-trzy gry (o ile gotów był potem żyć powietrzem). Takie były te wspaniałe lata 90. Oczywiście w efekcie praktycznie nikt gier w sklepach nie kupował...

***Tak więc ceny gier w relacji do zarobków są dzisiaj bardzo niskie i wydawałoby się że nie powinienem narzekać. Niestety, jest pewien problem: zdecydowana większość gier w czasach dzisiejszych wydawana jest z zabezpieczeniami DRM. Mówiąc inaczej, płacąc dzisiaj za grę nie staję się właścicielem jej kopii, którą mogę dowolnie rozporządzać.***

Nie wspomnę nawet o tym, że kupując na Steamie, nabywasz nie tyle grę, co prawo do grania w nią, którego możesz być z dnia na dzień pozbawiony, gdy Steam uzna, że naruszyłeś jego regulamin, i odetnie cię od całego konta.

***Nie twierdzę że zjawisko jest nowe, bo z różnego rodzaju formami zabezpieczeń antypirackich mamy do czynienia przynajmniej od lat 80tych. Po prostu dzisiaj upowszechniło się ono na masową skalę za sprawą dystrybucji cyfrowej na Steamie i innych platformach, które wymagają połączenia z Internetem żeby w ogóle zagrać w zakupione gry. Wkurza mnie to o tyle że te zabezpieczenia nie uderzają w piratów tylko w legalnych nabywców, uniemożliwiając im swobodne korzystanie z tego za co zapłacili. I tutaj, kiedy chciałbym zagrać w grę wydaną tylko w wersji z DRM, mam dylemat moralny. Rysuje się przede mną kilka opcji:***

***1. Mogę taką grę kupić. Słabe, bo głosuję portfelem za czymś czego nie popieram. Do tego zabezpieczenia potrafią skutecznie uprzykrzyć rozgrywkę (np. obniżając fps jak w przypadku Denuvo) albo ją uniemożliwić (wystarczy że padnie mi internet albo będę gdzieś w podróży bez dostępu do sieci i już gry nie odpalę).***

***2. Spiracić grę. To rozwiązuje wszelkie powyższe niedogodności - żadnych spowolnień, brak konieczności połączenia z netem. Chyba że ktoś piraci z kiepskiego źródła i instaluje przy okazji koparkę bitcoinów Z drugiej strony brak dostępu do aktualizacji jest niefajny. Do tego dochodzą kwestie moralne - o ile nie mam oporów przed spiraceniem gry od największych wydawców (patrz początek listu - jak ktoś chce mnie dymać to nie widzę powodów żeby się tym samym nie odwdzięczyć), to indyka nie spiracę.***

Czynienie zła przez kogoś nie jest usprawiedliwieniem, by samemu czynić zło. Bo w sumie jeśli robimy to samo co „oni" – ale to „oni" zaczęli, więc jesteśmy usprawiedliwieni, prawda? – to tak naprawdę niczym się od „onych" nie różnimy. Hm?

***3. Można kupić grę legalnie i grać na piracie, ale to bez sensu bo znowu wspieram portfelem niekorzystne dla mnie rozwiązanie.***

***4. Nie kupować gry.***

***W praktyce opcję pierwszą wybieram raz na 1-2 lata, opcję 2 ze 2-3 razy w roku, opcję 3 nigdy. Najczęściej decyduję się na opcję 4, tzn. jeśli gra nie jest dostępna bez DRM to po prostu odpuszczam zakup. Na szczęście to dzieje się coraz rzadziej bo coraz więcej gier pojawia się na GOGu albo itch.io. Zdarza mi się też zresztą że gram w pirata, a kilka miesięcy potem gra wychodzi na GOGu i tam kupuję legalną wersję żeby zapłacić za to co już przeszedłem.***

Doceniam.

***Bardzo bym chciał żeby wydawanie gier bez DRM było rosnącym trendem. Nie lubię piracić gier i uważam że to smutna konieczność (tak, wiem, gra to nie towar pierwszej potrzeby).***

***Chcę móc uczciwie zapłacić za grę i uczciwie otrzymać jej legalną kopię pozbawioną wymierzonych we mnie zabezpieczeń.***

***A platformy streamingowe stanowią swego rodzaju „ostateczny DRM". Jeśli w przyszłości gry pojawiałyby się tylko w taki sposób to już nie będzie zmiłuj, tutaj nic nie da się spiracić ani zachować gry dla przyszłych pokoleń, a my chcąc mieć dostęp do naszych ulubionych gier skazani będziemy na ciągłe płacenie – spełnienie mokrego snu wielu korporacyjnych kapitalistów. To ogólnie jest przerażający dla mnie trend, że zmienianie wszystkiego w usługi zmierza do pozbawienia nas prywatnej własności: muzyki, filmów, gier, ale też np. samochodów.***

***Janek***

***9kier:*** *Mnie ten trend nie przeszkadza. Nie mam potrzeby wielokrotnego oglądania seriali czy przechodzenia gier, a w efekcie – posiadania ich na własność.*

## Przyszłość i internet

***Pewnie wielu z czytających tak i mnie nie ominęły rozmyślania o przyszłości, jaka maluje się dla branż piśmienniczych. Widzę to praktycznie codziennie. Pracuję jako wychowawca w domu dziecka. Trudno znaleźć dzieci, młodzież z magazynami (o ile samemu nie zachęcisz i zmotywujesz). Dzisiaj prym wiodą wszędobylscy bożyszcze tłumów tj. „youtuberzy". Jakość treści, jakie trafiają do Internetu, jest często bardzo wątpliwa, a natłok nowych „znawców/graczy" przypomina grzybobranie. Z tym wyjątkiem, że znaleźć można wiele muchomorów, rzadko porządnego prawdziwka. Edukacja komputerowa też zakrawa o śmieszność, gdzie wielu potrafi założyć milion kont na facebooku lub przyswaja jak szybko budować w Fortnite, a tylko garstka wie z czego zbudowany jest komputer i dlaczego to w ogóle działa.***

***9kier:*** *Ja w sumie nie wiem...*

***Oczywiście duża rola w uświadamianiu i kontroli przez samych rodziców, jednak wpływów „idoli Internetu" ciężko nie zaznaczyć.***

Tak szczerze – czy wiesz, jak konkretnie działa kuchenka indukcyjna, zmywarka do naczyń czy mikrofalówka? Prawda jest taka, że jakby współczesnego człowieka cofnąć w czasie o 100 lat, to nic by nie osiągnął, bo w praktyce nie potrafiłby odtworzyć żadnego z wynalazków, które w międzyczasie powstały, nawet tak prostych jak długopis, o czymś takim jak ekspres do kawy nie wspominając. Więc nie narzekajmy na „dzisiejszą młodzież" aż tak bardzo. My też słuchaliśmy jakichś „brudnych szarpidrutów" zamiast Mozarta czy Mieczysława Fogga i nie opanowaliśmy łaciny

*(mów za siebie, ja się trochę uczyłam! – dop. 9k)* oraz greki, bez czego nie ma kulturalnego człowieka. Ale muzyka Mozarta nie zaginęła, świat nadal istnieje, a i my jakoś wyrośliśmy na ludzi. Czego życzę i innym.

***9kier:*** *Dlatego też zawsze bawią mnie rozważania typu „gdybym cofnął się w czasie, ludzie traktowaliby mnie jak wizjonera albo jak boga" – nie, bo dopóki nie masz wykształcenia kierunkowego albo nie jesteś pełnym pasji samoukiem, nie wytłumaczysz szczegółowo, jak działa elektryczność albo jak zbudować samolot.*

A nawet jak wytłumaczysz, to uznają cię za wariata, bo ówczesna technologia uniemożliwi wyprodukowanie odpowiedniego urządzenia. Samolotu nie dało się skonstruować, dopóki nie nauczono się tanio wytwarzać aluminium (kiedyś był to metal cenniejszy od złota!), z którego zrobiono odpowiednio lekki silnik.

***Dlatego też mocno kibicuje Waszemu nowo tworzonemu kanałowi na YT. Bardzo liczę, że pomysły jakie macie na zawartość będą ciekawe i urozmaicone. Tak, aby można było polecić zarówno starym wyjadaczom, jak i młodszym widzom, bez obawy o profesjonalizm i kulturę przekazu. O magazyn się już nie martwię. Po rozpracowaniu aktualnych numerów jakość obroni się. Jak zawsze.***

***Medi***

***MrJedi:*** *Jakość w dzisiejszych czasach, gdy mamy natłok wszystkiego, nie zawsze jest podstawą sukcesu, ale nadal warto na niej budować.*

## Refleksje

***W końcu, po tylu latach obietnic znalazłem czas, żeby napisać do Was list. Pamiętam jak ponad 20 lat wyglądała miejscowość w której dalej mieszkam. Mała wioska pod Krakowem z jednym kioskiem w najbliższej okolicy i jeśli tam nie było jakiejś gazety, czy też magazynu to mogło oznaczać, ze takowy nie istnieje.***

Czyli był to doskonale zaopatrzony kiosk, w którym dało się nabyć wszystkie pisma dostępne wtedy w Polsce? Kurde, lepszy niż niejeden Empik czy inny salon z prasą...

***Nie było jeszcze wtedy internetu (z jednej strony piękne czasy, a z drugiej istne średniowiecze) i ciężko było znaleźć jakiekolwiek informacje odnośnie gier. Aż pewnego razu kolega przyniósł do szkoły CD- Action. Było to wielkie wydarzenie i w pewnym sensie okno na świat multimedialnej rozrywki. Oczywiście dla dzieciaka ówczesna cena magazynu sprawiała, że był on czymś nieosiągalnym. Jednak po dłuższym narzucaniu się rodzicom nastąpił dzień w którym sam stałem się właścicielem jednego z numerów, a konkretniej 10/99. Pamiętam te emocje związane z tym czy uda mi się go dostać, bo to nie było takie proste. Chętnych było wielu, a egzemplarzy zbyt mało, więc pani z kiosku odkładała je dla stałych nabywców.***

[Smuggler ociera łzę wzruszenia]

***Na szczęście kolega swój numer kupił w Krakowie i jak już wiecie udało się. Niestety magazyn swoje kosztował, więc minęły lata nim kupiłem następny. Dopiero w roku 2004, znów wiedziony jakimś powodem kupiłem kolejny egzemplarz i tak o to przygoda trwa do dnia dzisiejszego. Obecnie kiosku już nie ma, nie został po nim nawet ślad, a gazety można dostać w kilku sklepach. A tylko w jednym CDA.***

Bo CDA to nie gazeta! 26 lat to powtarzam, nać...

***MrJedi:*** *Czekałem, kiedy wybuchniesz... ;P*

***Nadal z uśmiechem na ustach wspominam te wszystkie dramy z Wami związane. „CDA będzie mieć tylko płyty DVD? No to już nadchodzi wasz koniec" „Nie ma już płyt? To kto to kupi, bo kupowałem tylko dla gier". Później kryzys na rynku prasy związany z pewnym wirusem, gdzie też chciałem napisać list, ale nie wyszło. Na szczęście i to przetrwaliście. Do tego ta mroczna zagadka rodem z Archiwum X i różne teorie na jej temat, czyli kim jest Smuggler? Przez którą nie mogłem zasnąć w nocy myśląc nad jej rozwiązaniem. Przez te lata doszło też do innych zmian o których warto wspomnieć, jak napływ nowej i świeżej krwi przyniósł pozytywne rezultaty. Wspomnę tu o 9 Kier którą z czasem polubiłem (trzeba się podlizać) i Daelu, którego pewne szalone teorie czytam do dzisiaj z wielkim zainteresowaniem chociaż dawno ich nie było ( Tu wypada jeszcze raz podziękować za życzenia pod teorią o szarańczy i poinformować, że od tamtej pory przy niej nie świętuje ;) )***

***9kier:*** *Dziękuję, to bardzo miłe! Tylko dlaczego dopiero z czasem? ;)*

***Dzisiaj dowiedziałem się, że zmieniacie się w kwartalnik, co jest dla mnie w pewnie sposób końcem pewnej epoki. Świat idzie do przodu i potrzeba zmian, na to nic nie poradzimy. Chciałbym , żeby CDA nadal było co miesiąc nawet za wyższe pieniądze (pracuję, więc mnie stać) , ale niestety wszystkiego w życiu mieć nie można. Mam nadzieje, że utrzymacie pismo w wersji papierowej jeszcze przez długie lata i tego też Wam życzę.***

I my sobie też.

***Jeśli się uda to jeszcze kiedyś do Was napiszę (Oby nie za 18 lat) Pozdrawiam całą redakcję i trzymajcie się dzielnie.***

Za osiemnaście lat to ja będę na emeryturze (zakładając, że wtedy będą emerytury i że ja jeszcze wtedy będę), więc nie zwlekaj aż tak bardzo.

***PS Po latach w końcu dowiedziałem się kim jest Smuggler, lecz sen nie powrócił. Jednak okazało się prawdą , że im się mniej wie, tym lepiej się sypia.***

»

**Listy publikujemy, zachowując oryginalną (a czasami bardzo oryginalną) pisownię.**

***PS Może nie powinienem się chwalić informacją , że znam tożsamość S?***

***PS Ktoś puka do drzwi. Dziwne, bo to środek nocy , a nie zamawiałem pizzy. Czyżby…….***

*RAFał „Gidzu" N.*

Dowcip o Wani z kałaszem i wiadrem nabojów dziś (szczególnie dziś...), też już jakoś nie bawi tak jak kiedyś.

## Zniszczone dzieciństwo fana Tomb Raider

***Z zamiarem skrobnięcia czegoś do AR nosiłem się już od jakiegoś czasu, ale jak dotąd trochę brakowało mi tematu, który mógłbym podjąć, a nie miałem ochoty na powtarzanie frazesów zajeżdżonych do gołej ziemi przez innych czytelników. CD-Action czytam od samego początku (z malutkimi przerwami w zamierzchłych czasach, ale już bodajże od 2010 działam na prenumeracie), więc widziałem już chyba każdy rodzaj listu, jaki mógł się pojawić w tym dziale. Jednak po lekturze ostatnich trzech papierowych numerów w końcu zapaliła mi się ta mała lampka natchnienia, więc postanowiłem chwycić się okazji i zasiadłem do pisania.***

***9kier:*** *Nie warto czekać na natchnienie. Mówi to osoba, która od kilkunastu lat obiecuje sobie, że napisze powieść – szkoda tylko, że nie słucha swojej rady.*

Jak mawiał pewien cyniczny twórca – natchnienie pojawia się, gdy konto robi się puste albo gdy dostajesz zaliczkę.

***Zacznę więc tak – bardzo dziękuję Wam za gigantyczny, potrójny artykuł o grze Tomb Raider (a za ogrom włożonej w niego pracy Tobie w szczególności, Smg), od którego czytania zaczynałem te trzy numery, co nigdy dotąd mi się nie zdarzyło, bo zawsze czytam je „po bożemu". TR to bez dwóch zdań gra mojego życia i nie sądzę, by kiedykolwiek pojawiła się inna, która ją zdetronizuje. Wiem, co sobie teraz pomyśleliście – i tak, przyznaję bez bicia, grałem w nią w Sylwestra... (chociaż to nie ja jestem na tym słynnym filmiku ;) ). Do dziś pamiętam dzień, kiedy włączyłem telewizor na Polonię 1 i kultowy program „Escape", a tam akurat leciała prezentacja pierwszej części. Powiedzieć, że to była miłość od pierwszego wejrzenia, to jak nic nie powiedzieć. Zdążyłem zobaczyć zaledwie parę ujęć, ale już wiedziałem, że to będzie coś, na co czekałem – coś fantastycznego, przełomowego i w co koniecznie muszę zagrać. To był rok 1996, miałem dopiero 17 lat na karku, a te kilka obrazów zawładnęło mną całkowicie. Kiedy w końcu odpaliłem ją na swoim sprzęcie, poczułem się jak wessany do innego świata i wsiąkłem na całego. Grałem bez opamiętania, z marszu przeszedłem ją chyba dwukrotnie. I jak dotąd, nie przypominam sobie innego przypadku, by oczekiwania wobec jakiegoś tytułu tak doskonale się u mnie spełniły. Tomb Raider był wszystkim tym, czego szukałem w grach – nie tylko czystą rozrywką, ale autentyczną przygodą, podaną w niezwykle atrakcyjnej (jak na ówczesne czasy) formie. Od tamtej pory ukończyłem ją wielokrotnie i zapewne nie raz jeszcze do niej wrócę (chociaż rekordu Smugglera z ME raczej nie przebiję;) ).***

Co to jest te mizerne dwanaście czy trzynaście razy... nie przesadzajmy. ;) W maju będzie kolejny raz. Swoją drogą, 6 marca minęło 10 lat od premiery ME3.

***Kiedy zbliżał się grudzień 1997 i premiera części drugiej, wiedziałem już doskonale, o co prosić rodziców pod choinkę - i po niezwykle szczęśliwym zrządzeniu losu już w połowie grudnia, grubo przed świętami wróciłem ze sklepu ze swoim egzemplarzem Tomb Raidera 2. Pamiętam to doskonale, bo był to mój pierwszy oryginalny tytuł. Wielkie, czerwone pudło, w jakich wtedy sprzedawano gry, nadruk na płytce, instrukcja. Sama gra wciągnęła mnie chyba jeszcze bardziej niż „jedynka" i po raz drugi byłem wniebowzięty. Dozowałem sobie tę grę jak tylko mogłem, powolutku, aby nie ukończyć za szybko (ale to była katorga!). Ale niestety, skończyłem przed Sylwesterem...***

***Rok później sytuacja się powtórzyła – jako prezent gwiazdkowy wylądował u mnie TR3. I znowu wsiąkłem, bawiąc się tak doskonale, jak tylko można było, zupełnie nie czując powtarzalności, jaką zarzucała tej grze prasa branżowa. Dla mnie ważne było tylko to, że mam nowego TR i basta.***

***9kier:*** *Przeczytałam to jako „biust". I w sumie nie jest to dalekie od prawdy.*

***I właśnie tu, na Antarktydzie, spędziłem Sylwestra :D W kolejnych latach było podobnie – na gwiazdkę dostawałem TR4, a potem TR5. Tamte lata wspominam z prawdziwą nostalgią, bo z żadną inną grą (czy też serią) nie przeżyłem już później tego samego – to oczekiwanie na kolejną gwiazdkę i nowego TR, to śledzenie w prasie kolejnych doniesień i przecieków. Ba, nawet końce wakacji nie były już dla mnie takie straszne, bo mówiłem sobie „przecież muszą się skończyć, żeby nadszedł grudzień i nowy TR". Każdy problem w szkole czy życiu osobistym łagodziłem: „spokojnie, w grudniu będzie nowy TR" i wszystko jakoś się układało. Listopadowa słota i ziąb? Nie szkodzi, niedługo będzie nowy TR i wtedy wszystko będzie super. Inne gry też mnie oczywiście zajmowały, życia naturalnie nie zaniedbywałem, ale to właśnie TR był tą jedyną, niepowtarzalną, zawsze poprawiającą mi humor grą, tym światełkiem, który podtrzymywał mnie na duchu w trudnych chwilach, a kolejne grudnie były przeze mnie wyczekiwane niemal tak mocno, jak końce roku szkolnego przez leniwych uczniów. TR stał się nie tylko grą – stał się w pewnym sensie moim współtowarzyszem.***

***9kier:*** *Chciałabym znaleźć serię, która stałaby się dla mnie czymś takim. Szczerze zazdroszczę pasji, która wypływa z każdego zdania tego listu.*

***A zakończenie TR4 zostawiło mnie w głębokim szoku, ale w całkowicie pozytywnym sensie –***

***do tej pory uważam je za fenomenalne, przewrotne i zaskakujące (a w tamtych czasach ani przez chwilę nie wątpiłem, że twórcy i tak to odkręcą), ale teraz, kiedy poznałem powód, jaki za nim stał...***

***I tu właśnie dochodzimy do sedna mojej wypowiedzi – przeczytałem z zainteresowaniem dwie pierwsze części artykułu o TR i... jakoś tak smutno mi się zrobiło, kiedy dowiedziałem się, ile wyrzeczeń i trudu musieli znosić twórcy, aby dostarczyć mi na grudzień to, na co wówczas tak wyczekiwałem. No bo, jakby na nie patrzeć, mówimy tylko o grze komputerowej, czymś, bez czego można żyć. Natomiast ta grupa ludzi, których nawet nie znałem z imienia i nazwiska, ryzykowała często zdrowiem i życiem osobistym, aby tacy jak ja mieli tę swoją grę. Nagle dopadły mnie jakieś takie dziwne wyrzuty sumienia, że czerpałem przyjemność i zadowolenie z czegoś, co dla nich najwyraźniej było katorżniczą, pełną udręki pracą, daleką od tego, co odczuwałem ja sam. Poczułem się wręcz współwinny temu, że zarząd Eidosu zgotował im taki los, bo przecież ja też byłem jednym z tych, którzy chcieli TR na grudzień... I nagle te wszystkie miłe wspomnienia wydały mi się jakieś takie zbrukane, niegodne.***

Cóż, smutno mi się zrobiło, że zniszczyłem ci dzieciństwo, ale warto pamiętać, że jednak ci ludzie robili to z własnego wyboru i otrzymali za to pieniądze, które ustawiły ich na całe życie. Wielu z nas ma w pracy podobnie – popadają w depresję, rozpadają im się rodziny – tyle że robią za dużo mniejszą kasę coś, co nie wywiera na innych tak wielkiego wpływu.

***MrJedi:*** *Zazwyczaj sukces wygląda inaczej na scenie i za kulisami. My jako redakcja również moglibyśmy opowiedzieć mnóstwo takich historii z naszego podwórka.*

***9kier:*** *Myślę, że tym bardziej powinieneś się trzymać tych miłych wspomnień. Niech wysiłek developerów nie pójdzie na marne. Nie ma nic zdrożnego w czerpaniu radości z życia, jeśli się nie jest egoistą – a z twojego listu wynika, że empatyzujesz z twórcami i doceniasz ich trud.*

***To, że wówczas nie miałem pojęcia o realiach powstawania gier, crunchach itd. specjalnie mi humoru nie poprawia. Po prostu teraz widzę, że tam, gdzie inni cierpieli, ja się bawiłem w najlepsze. Moja zabawa, moja przyjemność narodziła się z ich bólu. To nie jest do końca uczciwe.***

***9kier:*** *To prawda, nie jest. Ale moim zdaniem to powód, by cenić grę dwa razy bardziej.*

***Owszem, można powiedzieć, że dostali przecież swoje sowitą wypłatę i to w wielkości jakiej ja nigdy w życiu nawet nie zobaczę, ale nie wiem, czy jakiekolwiek pieniądze są warte tego, aby spać w biurze, by mieć więcej czasu na pracę...***

***MrJedi:*** *A tak, takie obrazki pamiętam z redakcji CDA z lat 90... ;)*

No, bez przesady, Jedi, najdłużej to siedzieliśmy do trzeciej nad ranem nad jednym numerem. Zwykle w dedlajn wychodziło się jeszcze przed północą albo tuż po. A co do samego listu – myślę, że sporo ludzi powiedziałoby, że tak, jasne, warto. A kimanie w biurze jest dużo przyjemniejsze niż choćby spanie w kabinie tira. Jak to mówią – lepiej płakać w Mercedesie niż na rowerze.

***Być może sporo wyolbrzymiam temat, niemniej nie do końca dobrze się z tym teraz czuję. Może z czasem mi przejdzie, bo w końcu to przeszłość, a na tą nie mamy przecież wpływu. Nie przestanę co prawda grać w TR (miłość jest miłością, rozumiecie... no, może poza AoD) i najprawdopodobniej nadal będę czerpał z niego przyjemność, jednak chyba nie będzie to już taka sama przyjemność, jak kiedyś, kiedy nie znałem realiów stojących za grą mojego życia. Teraz już zawsze na części TR2-TR5 będę patrzył nieco inaczej. Może z większym szacunkiem, a mniejszą beztroską. Można by więc rzec „niewiedza jest błogosławieństwem", bo gdyby nie ta seria artykułów, to mój stosunek do TR pozostałby pewnie nie zmieniony.***

Miałem podobnie, gdy czytałem książki o Tomaszu Beksińskim, synu tego sławnego malarza, świetnym prezenterze radiowym. Zarywałem noce, słuchając jego magicznych audycji, i chyba z pół roku byłem struty, gdy odebrał sobie życie. A potem, czytając książki mu poświęcone, zobaczyłem go takim, jakim był naprawdę, a nie takim, na jakiego kreował się w radiu. I to autentycznie bolało, bo okazał się kimś zupełnie innym, dużo mniejszym, czasem wręcz podłym człowiekiem. Ale wiesz co? Nie żałuję. Teraz inaczej słucham czasem archiwalnych audycji czy czytam jego dawne felietony... ale nadal go lubię, choć wiem już, że to, co brałem za jego osobowość, było tylko grą.

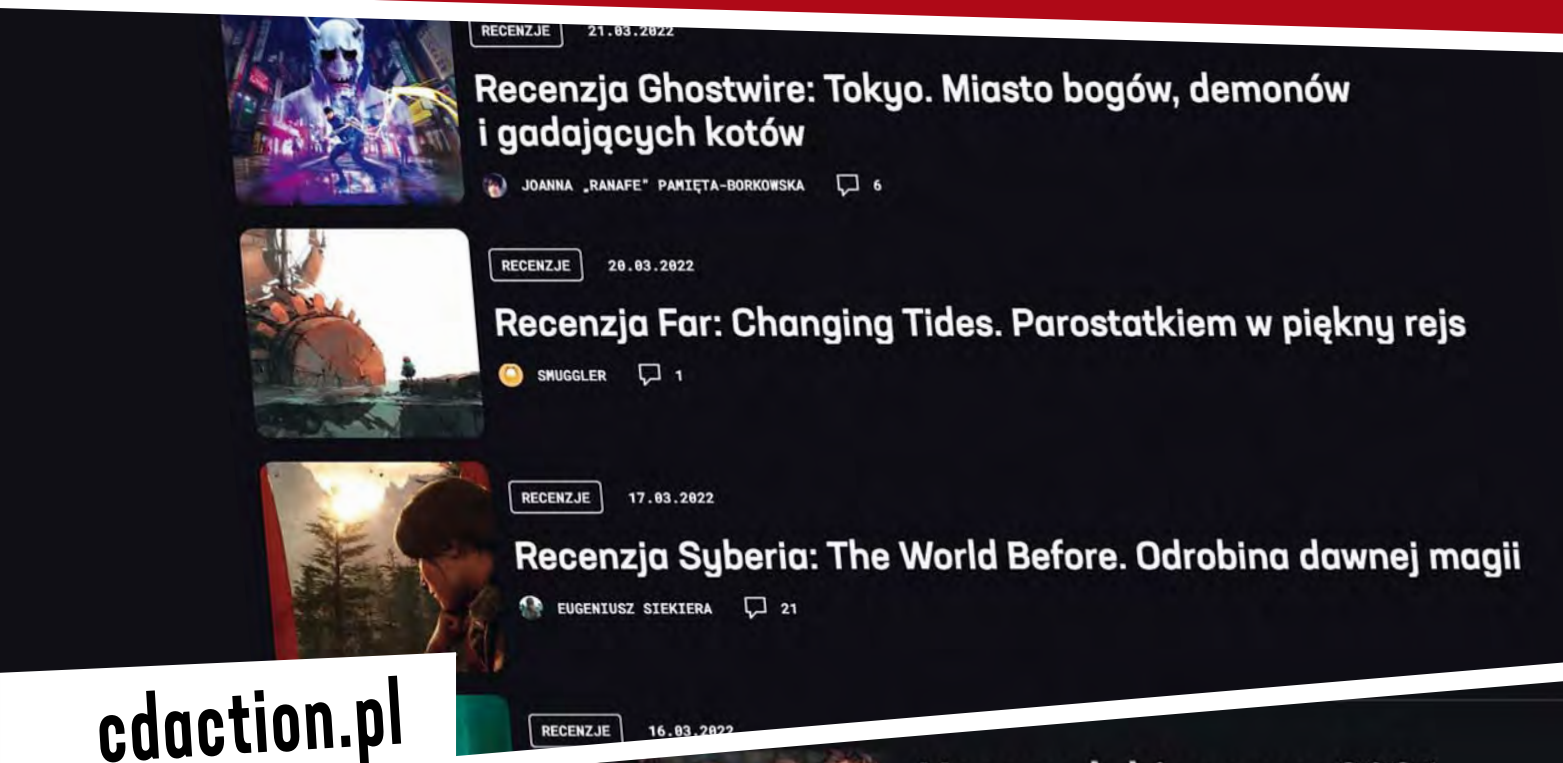
***Mimo to jednak o takich rzeczach zawsze warto wiedzieć, chociażby po to, takie sytuacje nie były zamiecione pod dywan i nie powtarzały się w przyszłości. Dlatego, spinając całość wywodu klamrą, dziękuję za te „25 lat agresywnej archeologii". Obudziło to we mnie ducha nostalgii, który chociaż finalnie poszedł w zupełnie inną niż spodziewana stronę, to jednak sprawił, że pewne rzeczy przeżyłem na nowo. Jako ciekawostka można dodać, że artykuły zbiegły się z moim ponownym przechodzeniem serii – ale tym razem wspólnie z dwójką dzieci, 10-latką i 7-latkiem. Grając dyskutujemy o lokacjach, postaciach, fabule i cieszę się, że widzę u nich początki tej samej fascynacji, którą kiedyś sam czułem i wierzę, że pozostawi to w nich taki sam ślad, jaki zostawiło we mnie (spokojnie, dojdziemy tylko do Underworld; rebooty są dla nich jeszcze zbyt brutalne ;) ).***

***Pozdrawiam serdecznie całą redakcję CD-A – trzymajcie się mocno w tych trudnych, szalonych czasach!***

***Daviz***

*NA LISTY ODPOWIADAŁ TERCET W SKŁADZIE (MEBLOWYM): SMUGGLER, MR JEDI, 9KIER. ZILUSTROWAŁ MAREK LENC. KONIEC I BENC!*

# CD-ACTION to też:




cdaction.pl

youtube.com/cdaction

facebook.com/cdaction

youtube.com/cdaction

instagram.com/
magazyncdaction

twitter.com/cdaction

www.pl.jbl.com/Gaming

## JBL QUANTUM GAMINGOWE ZESTAWY SŁUCHAWKOWE

Uzyskaj najwyższą przewagę nad konkurencją dzięki gamingowym zestawom słuchawkowym JBL Quantum. Bazując na latach badań, łączymy precyzyjnie zaprojektowane zestawy słuchawkowe z niestandardowym, najnowocześniejszym oprogramowaniem, aby umieścić Cię w centrum akcji. Doświadcz hiperdokładnego, wciągającego dźwięku, który ujawnia każdy szczegół otaczającego Cię świata - dzięki czemu możesz wznieść się na sam szczyt.

BROKEN
RANKS
WWW.BROKENRANKS.COM
FREE TO PLAY
MMORPG